# PC ACTION

8.9 GB DVD

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

1/2004
€4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

+ VOLLVERSION

Archangel

19 TOP-DEMOS

CHICAGO 1930, FIFA 2004, SILENT STORM, PIRATEN: HERRSCHER DER KARIBIK, KOREA: FORGOTTEN CONFLICT, WORMS 3D, XIII U. V. M.

20 VIDEOS

SPIELERFORUM

ÜBER 800 MBYTE DATEN: U. A. UNREAL TOURNAMENT 2003, BATTLEFIELD 1942

+ 9 GRATISSPIELE

BESSER ALS HALF-LIFE 2!

## FAR CRY

11 BALLERMÄNNER, 6.548 BODYBUILDER & NUR 1 FRAU!

TESTS: HERR DER RINGE x 2

DIE SPIELE ZUM NEUEN KINOHIT

23 SEITEN
TIPPS & TRICKS

MAX PAYNE 2, CALL OF DUTY, SILENT STORM, FM 2004, KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, PES 3 U. V. M.

TESTPREMIERE!

## SPELLFORCE

MIT MAGIE FIX WAS TOLLES ZAUBERN: DIABLO TRIFFT WARCRAFT

FUSSBALLMANAGER 2004 ERSTER TEST!

EINMAL KICKEN, 50 EURO: SO GEIL IST'S ALS CLUB-CHEF!

4 195002 704998 01

www.space-colony.de

BAUTAFEL

# Hier entsteht demnächst eine

**Die komfortable Ausstattung wird Sie erfreuen:**
**Klimaanlage, Fitnessstudio, Sauna, Bar, Golfplatz, Grünanlagen, Disco, 10-Sterne-Hotel und vieles mehr!**

**Spielen erlaubt!**
**Aliens haften für ihre Mutanten**

**Bauherr, Planung und Ausführung:**
**Sie ganz alleine!**

**Space Colony - Die All umfassende Aufbau- und Alltagssim**

PC CD ROM FIREFLY GATHERING

# Banges Elend

**Wussten Sie, dass laut einer neuen Studie kanadischer Wissenschaftler Ego-Shooter wie *Half-Life* bei der Behandlung von Angststörungen helfen können? Wir auch nicht.**

**Christian Bigge:** *Half-Life* soll nach neuen Erkenntnissen wegen der spinnenähnlichen „Headcraps" gegen Arachnophobie gut sein. Meine Herren, diese Erkenntnisse nutzen wir als Marketinginstrument!

**Harald Fränkel:** Genau! Wir behaupten einfach, ein Magazin mit therapeutischem Nutzwert zu machen. Herr Sauerteig? Blöd, dass Sie kein Spiel testen durften, das Ornithophobie behandelt, was? Sie haben doch Vögel-Angst? MUAHAHA!

**Christian Sauerteig:** SEHR WITZIG! Also, ich empfehle den *Fußball Manager 2004*, der gegen Arithmophobie wirkt, die Angst vor Zahlen. Und auf jeden Fall *Need for Speed: Underground*, die perfekte Tachophobie-Therapie.

**Joachim Hesse:** Ich habe mich mit *Far Cry* beschäftigt, weil es eine außergewöhnlich realistische Vegetation bietet. Das heilt Anthrophobie, die Angst vor Blumen!

**Benjamin Bezold:** *Spellforce* nicht zu vergessen! Da gibt es derart viele Helden- und Nichtspielercharaktere, Onomatophobie – die Angst, bestimmte Namen zu hören – ist damit wie weggeblasen!

**Ahmet Iscitürk:** Das ist gar nix! *Knights of the Old Republic* heißt DAS Rezept! Das ist geiler als ich und nimmt ruck, zuck die Angst vor angenehmen Empfindungen … Hedonophobie!

**Andreas Bertits:** Äh … Kollegen? Langsam bin ich mir nicht mehr so sicher, ob Sie nur so tun, als seien Sie völlig krank. Sie machen mir Angst …

**Mehr Infos:**
www.sueddeutsche.de/panorama/artikel/115/20095
www.angstkrankheiten.de

## Die Redaktion

**CHRISTIAN BIGGE**
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
… bemerkt Gegensätze bei genialen Spielen: *Max Payne 2* und *Call of Duty* dauern nicht länger als acht Stunden, *Spellforce* knackt die 100.

**HARALD FRÄNKEL**
ACTION- UND SPORTSPIELE
… bedankt sich bei www.grenzdebil.de für die Wahl zum „Grenzdebilen des Monats November". Vielen Dank. Toll. Ganz toll.

**JOACHIM HESSE**
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
… geht dem PC fremd und testet mit Ahmet Konsolenspiele für die PC ACTION (siehe Seiten 30 und 31).

**CHRISTIAN SAUERTEIG**
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
… freut sich auf die Eröffnung des Nürnberger Christkindlesmarktes und bestellt dieses Jahr alle Weihnachtsgeschenke übers Internet – spart Zeit und Nerven.

**BENJAMIN BEZOLD**
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
… will endlich mal wieder ein Prügelspiel zocken und wird sich deswegen wohl eine PlayStation 2 zulegen.

**AHMET ISCITÜRK**
SPORT- UND ACTIONSPIELE
… hat nach fast zehn Jahren beschlossen, wieder mal Unterhosen zu tragen.

**ANDREAS BERTITS**
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
… erholt sich zurzeit von einer schlimmen Erkältung, mit der er seinen lieben Kollegen gehörig auf die Nerven gefallen ist.

**HEINRICH LENHARDT**
US-KORRESPONDENT
… möchte dem Weihnachtsmann raten, sich nach den Gabentisch-Ausfällen von *Half-Life 2* und *Doom 3* ja nicht blicken zu lassen. Der Hund ist bereits auf dicke Vollbartträger in roten Mänteln abgerichtet.

BAUTAFEL

Hier entsteht demnächst eine

Die komfortable Ausstattung wird Sie erfreuen: Klimaanlage, Fitnessstudio, Sauna, Bar, Golfplatz, Grünanlagen, Disco, 10-Sterne-Hotel und vieles mehr!

Bauherr, Planung und Ausführung: Sie ganz alleine!

Spielen erlaubt!
Aliens haften für ihre Mutanten

Space Colony - Die All umfassende Aufbau- und Alltagssim

PC CD ROM FIREFLY GATHERING

JC TECHNIKERS

THEMA DES MONATS

ab Seite 54

# FAR CRY

Deutsche Entwickler spielen international die zweite Geige und hecheln technisch meilenweit hinterher? Von wegen zum Ersten: *Far Cry* von Crytek tritt den Gegenbeweis an. Wir konnten endlich mehrere Levels zocken und waren derart hin und weg, dass wir dem Edel-Shooter gleich unsere Titel-Story widmen mussten. Überzeugen Sie sich anhand unserer Mega-Vorschau doch gleich selbst von den Qualitäten des Spektakels.

TEST DES MONATS

ab Seite 82

# SPELLFORCE

Deutsche Entwickler spielen international die zweite Geige und hecheln technisch meilenweit hinterher? Von wegen zum Zweiten: *Spellforce* von Phenomic sagt mit *Diablo 2* und *Warcraft 3* gleich zwei Genre-Referenzen den Kampf an und verbindet auf einzigartige Weise Rollenspiel mit Echtzeitstrategie. Als erstes deutsches Spielemagazin liefern wir Ihnen den Test zum Hoffnungsträger und verraten, ob Sie den Geldbeutel zücken müssen.

PC ACTION 1/2004

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

## RUBRIKEN

Auftakt 3
CD/DVD-Inhalt 6
CD/DVD-Umtauschcoupon 208
Darauf wartest du 53
Das Allerletzte 210
Die zock ich am liebsten 34
Hersteller-Hotlines 208
Impressum 209
Inserentenverzeichnis 208
Leserbriefe 32
Redaktionsspiegel 81
Sperrmüllabfuhr 37
Spielereferenzen 81
Stimmzettel 209
Testphilosophie 81

## AKTUELL

Airline 69 14
Anno 1503 16
Armed & Dangerous 12
Augustus 13
Autobahnraser 16
Diablo 2 80
Doom 3 11
Dukes Eckchen 13
FIFA Football 2004 80
FX Racing 16
Jagged Alliance 2 11
Kuma: Wars 11
Larry 8 12
Lego: Bionicles 16
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark 14
Playboy Mansion 11
Secret Weapons over Normandy 16
Trinity 16
Unreal Tournament 2004 11
Vampires: Die Maskerade – Bloodlines 10

## SEITENSPRUNG

Advance Wars 2: Black Hole Rising 31
Border Down 30
Crimson Skies: High Road to Revenge 30
Mario Kart: Double Dash!! 30
Medal of Honor: Rising Sun 31
Project Gotham Racing 31
Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike 31
Viewtiful Joe 31

## BLICKPUNKT

Kopieren verboten? 40
Neues Urheberrecht: Ist es jetzt verboten, Sicherheitskopien anzufertigen? Rechtsexperte Dr. Andreas Lober klärt auf.

PC-ACTION-WWCL-Finale 44
Abgreifer, Mädels und Skandälchen: Profi-Zocker spielten Ihre Sieger aus, wir waren dabei.

Nvidia gegen Ati 48
Die Grafikchip-Fehde: Heinrich Lenhardt war live dabei und erklärt, welcher Spielehersteller zu wem ins Bettchen hüpft.

So wirst du Spieleredakteur! Teil 6 50
Was, sogar „Sperminator" Christian S. hat's zum PCA-Redakteur gebracht? Dann muss das ja einfach sein ...

## VORSCHAU

THEMA DES MONATS:
Far Cry 54
Technologisches Säbelgerassel zwischen *Half-Life 2* und *Doom 3*. Deutscher Konkurrent als lachender Dritter?

Beyond Good & Evil 72
Breed 62
Everquest 2 76
Lords of Everquest 74
Painkiller 70
Söldner 64
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow 68

## TEST


**TEST DES MONATS:**
Spellforce 82
Magische Verbindung zwischen Strategie und Rollenspiel: Werden *Diablo 2* und *Warcraft 3* vom Thron gekickt?

Against Rome 120
Chicago 1930 124
Contract Jack 110
Dark Age of Camelot: Foundations 145
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 98
Der Planer 3 142
Die Simpsons: Hit & Run 116
Die Sims: Hokus Pokus 142
Dungeon Siege: Legend of Aranna 140
Everquest: Lost Dungeons of Norrath 145
Final Fantasy XI 96
Fußballmanager 2004 130
German Airports 4 140
Gladiator 112
Haegemonia: The Solon Heritage 138
Höllenjob XXL 142
Hot Wheels Highway 35 142
Knights of the Old Republic 90
Korea: Forgotten Conflict 122
Millennium Mann 144
Morrowind: Bloodmoon 145
Need for Speed: Underground 134
Outlaw Golf 136
Pro Train Nostalgie 145
Railroad Tycoon 3 126
Search & Rescue SAR4 140
Starships Unlimited 142
Sternenschiff Catan 118
Superstar Manager 138
Uncommon Valour 140
Vegas Tycoon 139
Vietnam Med Evac 140
War of the Ring – Der Ringkrieg 104
Warhammer 40.000: Fire Warrior 139
Wings of Honour 145


## SPIELERFORUM


Battlefield 1942 154
Gratisspiele 158
GTA Vice City 154
Max Payne 2 153
Neverwinter Nights 157
NHL 2004 157
RtCW: Enemy Territory 156
Unreal Tournament 2003 152


## SPIELETIPPS


Call of Duty 165
Fußballmanager 2004 179
Hidden & Dangerous 2 177
Kurztipps 162
Max Payne 2 169
Pro Evolution Soccer 3 181
Silent Storm 173
Tuning-Tipps: Knights of the Old Republic 184
Tuning-Tipps: Max Payne 2 183


## HARDWARE


Aktuelles 188
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: Weihnachts-Spezial 190
PC ACTION präsentiert die beste Hardware für den Gabentisch.

Referenzen 204
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

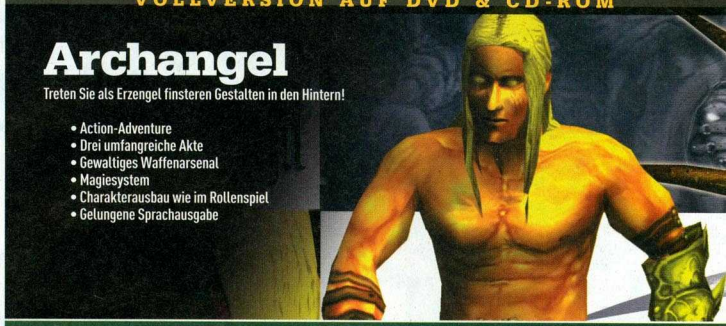
TEST: Einzeltests 200
Geprüft: Soundkarte, Joystick, Notebook

TEST: Grafikchips 196
Ati oder Nvidia? Worauf Sie beim Kauf einer neuen Grafikkarte achten müssen.

TEST: Zwei Athlon-Komplettrechner 202
Mini gegen Maxi: Welcher PC bietet mehr Leistung fürs Geld?

THEMA TECHNIK:
Festplatten-Sicherheit 206
So schützen Sie Ihre Daten!


**VOLLVERSION AUF DVD & CD-ROM**

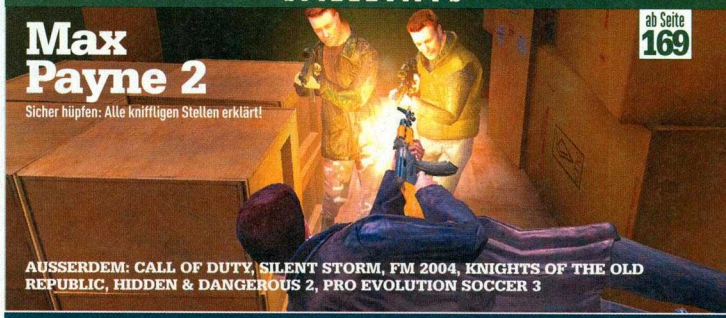


# Archangel

Treten Sie als Erzengel finsteren Gestalten in den Hintern!

- Action-Adventure
- Drei umfangreiche Akte
- Gewaltiges Waffenarsenal
- Magiesystem
- Charakterausbau wie im Rollenspiel
- Gelungene Sprachausgabe

**SPIELETIPPS**



# Max Payne 2

Sicher hüpfen: Alle knifflugen Stellen erklärt!

ab Seite 169

**AUSSERDEM: CALL OF DUTY, SILENT STORM, FM 2004, KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, HIDDEN & DANGEROUS 2, PRO EVOLUTION SOCCER 3**

**HARDWARE**

# WEIHNACHTS-SPEZIAL

Lassen Sie sich bloß die richtige Hardware schenken!

ab Seite 190

**PC-ACTION-GOLD-AWARD**

# Auf den Silberscheiben

## PC ACTION MIT DVD

8,9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversion Archangel • 19 Spiele-Demos, darunter: Chicago 1930, Chrome – Mehrspieler-Demo (NUR AUF AB-18-DVD!), Silent Storm, FIFA Football 2004, Piraten: Herrscher der Karibik, Korea: Forgotten Conflict, Worms 3D (2. Demo), XIII – Mehrspieler-Demo, UFO Aftermath • 20 Spiele-Videos, darunter: Far Cry, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Ati auf Alcatraz, Nvidia in San Francisco, Making of Pro Evolution Soccer 3, Max Payne 2, Thief 3, Need for Speed: Underground • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

## PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion Archangel • 9 Spiele-Demos: Chicago 1930, Mace Griffin Bounty Hunter, FIFA Football 2004, Korea: Forgotten Conflict, Harry Buster, Itch!, Piraten: Herrscher der Karibik, Moorfrosch XS, Worms 3D (2. Demo) • 10 Spiele-Videos, darunter: Far Cry, Need for Speed: Underground, Thief 3, Max Payne 2, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Singles • Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

**AUF SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!**

**ACHTUNG: UNSERE DVD IST EINE WENDE-DVD! VIDEO- UND DEMO-BEREICH BEFINDEN SICH AUF JE EINER DVD-SEITE. ZUM ANSCHAUEN DES JEWEILIGEN BEREICHS DVD EINFACH IM LAUFWERK WENDEN!**

# VOLLVERSION

## ARCHANGEL

- Action-Adventure mit drei umfangreichen Akten
- Gewaltiges Waffenarsenal
- Magiesystem
- Charakterausbau wie im Rollenspiel
- Gelungene Sprachausgabe

Dumm gelaufen: Michael Travinsky „erwacht" nach einem Autounfall als Erzengel. Doch falls der Knabe geglaubt hat, nun ein schönes Leben führen zu können, hat er sich geirrt. Denn in der Hölle ist die Hölle los und natürlich müssen Sie in Gestalt von Michael für Zucht und Ordnung sorgen. Wahlweise verdingen Sie sich als Krieger oder als Geist. Als Erzengel können Sie auch zaubern, die meisten Sprüche müssen Sie erst freispielen. Wie bei einem Rollenspiel bauen Sie Ihren Charakter auf und räumen im Mittelalter, im futuristischen Berlin und in der Welt des Bösen auf.

| | |
|---|---|
| GENRE: | Action |
| VORAUSSETZUNG: | 600 MHz, 128 MByte |
| HD-SPEICHER: | 500 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Nein |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.archangel-online.com
PUBLISHER: www.jowood.com

**NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!**

## CHICAGO 1930

| | |
|---|---|
| GENRE: | Echtzeit-Taktik |
| VORAUSSETZUNG: | 800 MHz, 128 MByte |
| HD-SPEICHER: | 280 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Nein |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

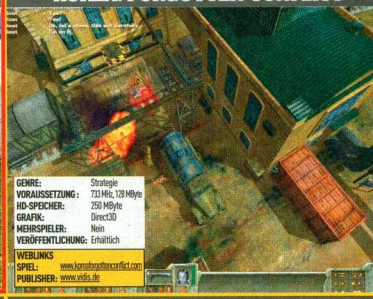
WEBLINKS
SPIEL: www.chicago1930.de
PUBLISHER: www.wanadoo-edition.com

## CHROME

| | |
|---|---|
| GENRE: | Ego-Shooter |
| VORAUSSETZUNG: | 800 MHz, 256 MByte |
| HD-SPEICHER: | 435 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Ja |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.chromethegame.com
PUBLISHER: www.kochmedia.de

## KOREA: FORGOTTEN CONFLICT



| | |
|---|---|
| GENRE: | Strategie |
| VORAUSSETZUNG: | 733 MHz, 128 MByte |
| HD-SPEICHER: | 250 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Nein |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.koreaforgottenconflict.com
PUBLISHER: www.xidis.de

## XIII

| | |
|---|---|
| GENRE: | Ego-Shooter |
| VORAUSSETZUNG: | 1 GHz, 256 MByte |
| HD-SPEICHER: | 450 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Ja |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.xiii-thegame.com
PUBLISHER: www.ubisoft.de

## AGE OF MYTHOLOGY: TITANS

| | |
|---|---|
| GENRE: | Echtzeitstrategie |
| VORAUSSETZUNG: | 450 MHz, 128 MByte |
| HD-SPEICHER: | 520 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Nein |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.microsoft.com/games/titans
PUBLISHER: www.microsoft.com

## PIRATEN: HERRSCHER DER KARIBIK

| | |
|---|---|
| GENRE: | Genre-Mix |
| VORAUSSETZUNG: | 450 MHz, 65 MByte |
| HD-SPEICHER: | 235 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Nein |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.ascaron.com/d/piraten
PUBLISHER: www.ascaron.com

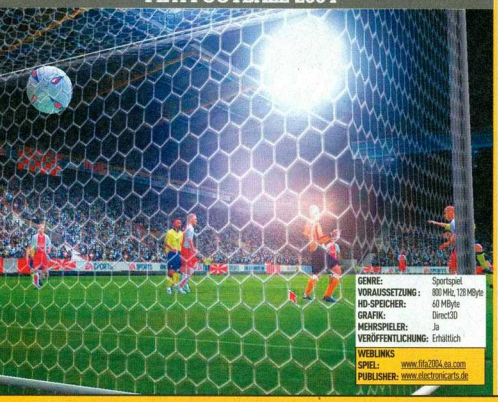
## SILENT STORM (DT.)

NUR AUF DVD

| | |
|---|---|
| GENRE: | Strategie |
| VORAUSSETZUNG: | 400 MHz, 128 MByte |
| HD-SPEICHER: | 444 MByte |
| GRAFIK: | DirectDraw |
| MEHRSPIELER: | Nein |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.nival.ru/snogs2
PUBLISHER: www.zuxxed.com

## FIFA FOOTBALL 2004



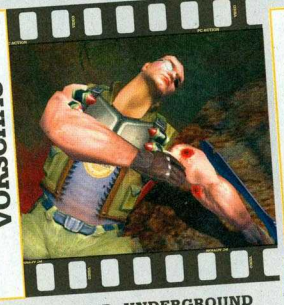
| | |
|---|---|
| GENRE: | Sportspiel |
| VORAUSSETZUNG: | 800 MHz, 128 MByte |
| HD-SPEICHER: | 60 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Ja |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |

WEBLINKS
SPIEL: www.fifa2004.ea.com
PUBLISHER: www.electronicarts.de

# VIDEOS

### FAR CRY

VORSCHAU

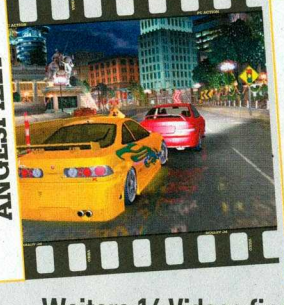


### DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

INTER. TEST:

### NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

ANGESPIELT



### PC-ACTION-WWCL-FINALE

SPEZIAL

**Weitere 16 Videos finden Sie auf der DVD!**

# DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

### VOLLVERSION:

- Archangel ✔

### DEMOS:

- Age of Mythology: The Titans
- Chicago 1930 ✔
- Chrome (Mehrspieler-Demo) Nur auf Ab-18-Version
- Fame Academy
- FIFA Football 2004 ✔
- Ford Racing 2
- Harry Buster ✔
- Itch! ✔
- Korea: Forgotten Conflict ✔
- Law & Order 2
- Mace Griffin Bounty Hunter ✔
- Moorfrosch XS ✔
- Piraten: Herrscher der Karibik ✔
- Railroad Pioneer
- Robin Hood: Defender of the Crown
- Savage
- Silent Storm (dt)
- UFO Aftermath
- Worms 3D (2. Demo) ✔
- XIII (Mehrspieler-Demo)

### VIDEOS:

**Vorschau:**

- Far Cry ✔
- Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow ✔

**Angespielt:**

- Against Rome
- Die Simpsons: Hit & Run
- Need for Speed: Underground ✔
- Railroad Tycoon 3
- Schrott des Monats: Millennium Mann ✔
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs ✔

**Extra:**

- Das PC-ACTION-WWCL-Finale
- Half-Life 2 und Ati auf Alcatraz
- Konami präsentiert:
- Making of Pro Evolution Soccer 3
- Star Wars: Knights of the Old Republic ✔
- Nvidia Editors' Day

**Trailer:**

- Commandos 3
- May Payne 2 ✔
- Medal of Honor: Pacific Assault ✔
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Sabotage 1943
- Singles ✔
- Thief 3 ✔

### SPIELERFORUM:

- Battlefield 1942
- Gratisspiele ✔
- GTA ✔
- RtCW – Enemy Territory ✔
- Unreal Tournament 2003

### PATCHES:

- Age of Mythology: Titans v1.01 (int) ✔
- Age of Mythology v1.08 (int) ✔
- Battlefield 1942 Patch 1.5 Full
- Chrome v1.1.1.0 (d) ✔
- Conflict Desert Storm 2 (Sprach-Patch) ✔
- Diablo 2 LoD v1.10 ✔
- Diablo 2 v1.10 ✔
- Fire Department v1.1 (d)
- Gothic 2 Add on v2.6 (d) ✔
- Halo v1.02 (int) ✔
- Judge Dredd: Dredd vs Death 1.01 (int)
- Max Payne 2 v1.01 Nur auf Ab-18-Version
- Space Colony Discosound-Fix (d) ✔
- Tron 2.0 v1.03
- UFO Aftermath v1.2
- XIII Mehrspieler-Demopatch
- Yager v5.22 (int)

### HARDWARE-TREIBER:

**Win9x_Me:**

- Ati Catalyst 3.8 (7.94) ✔
- Ati Catalyst Uninstaller ✔
- MSI RivaTNT – Geforce FX 45.32
- Nforce-Treiber 2.41
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 45.23 ✔
- Sis AGP-Treiber 1.17
- Sis Audio-Treiber 1.21.11
- VIA Audio-Treiber 3.80a
- VIA Hyperion 4in1 v4.49

**WinXP_2000:**

- Ati Catalyst 3.8 (7.94) ✔
- Ati Catalyst Uninstaller ✔
- MSI RivaTNT – Geforce FX 45.32
- Nforce-Treiber 2.41
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 45.23 ✔
- Sis AGP-Treiber 1.17
- Sis Audio-Treiber 1.21.11
- VIA Audio-Treiber 3.80a
- VIA Hyperion 4in1 v4.49

### TOOLS & EXTRAS:

- Adobe Reader 6.0
- AIDA32 – Enterprise System Information 3.85 ✔
- CPU-Z 1.20 ✔
- DirectX 9.0b ✔
- Gamers.IRC 4.20 ✔
- moreBENCH LX – Version 4.04 ✔
- Mozilla 1.5 (e)
- Rivatuner 2.0 RC14 ✔
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✔
- SpamWasher 1.2.1032 (Trial) ✔
- Spezial: Blobby Volley ✔
- Spezial: Edencity Client
- Spezial: Thema Technik (PDF)
- SpyRemover 1.55C (Trial) ✔
- Spystopper 2.75a (Trial) ✔
- TIPPS & TRICKS
- WALLPAPERS ✔
- WinDVD (Trial)
- WinZip ✔

Was passiert als Nächstes?
Du stürzt in den Tod
Du wirst von den Wächtern erschlagen
Du wirst überleben, da du die Zeit kontrollieren kannst*
PlayStation 2
Prince of Persia
The Sands of Time
PC CD-ROM
PlayStation 2
www.prince-of-persia.de
gameloft
Das Spiel für's Handy gibt es auf www.gameloft.de

*Kontrolliere die Zeit, sie gibt dir die absolute Macht. Aber gehe vorsichtig damit um! Drehe das Rad der Zeit zurück, um dem Tod zu entkommen. Halte die Zeit an und kämpfe so gegen deine Feinde. Schaue in die Zukunft um deine nächsten Schritte zu planen.

**Wir alle würden größere Wagnisse eingehen, wenn wir die Macht über die Zeit besässen.**

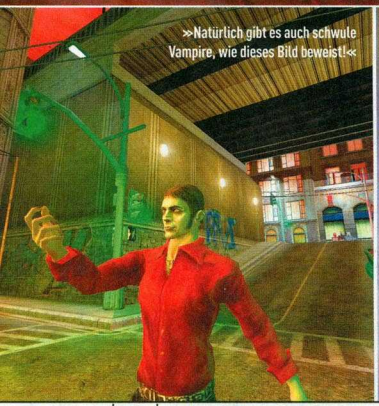
UBISOFT

# TOP NEWS

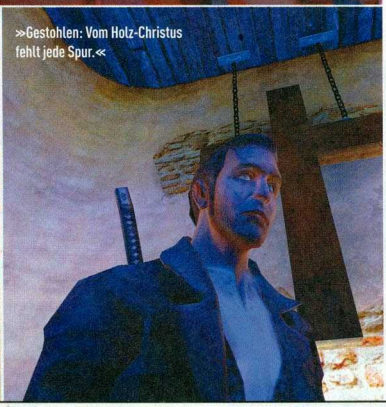
»Seltsam: Dieser Typ hat ein Auge auf seine eigenen Brüste geworfen.«

## (S)Aug' an meinen Nippeln!

**VAMPIRE 2: DIE MASKERADE – BLOODLINES ist eine Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel und soll Sie bald das Fürchten lehren!**



»Natürlich gibt es auch schwule Vampire, wie dieses Bild beweist!«



»Gestohlen: Vom Holz-Christus fehlt jede Spur.«

**Rollenspiel** | Die Angst vor Blutsaugern begleitet die Menschheit seit Jahrhunderten. Wir reden hier aber nicht von Finanzministern oder Arbeitgebern. Nein, es geht um waschechte Vampire, die ihren Opfern den Lebenssaft gleich literweise aus den Venen lutschen. Activision widmete diesen Kreaturen der Nacht bereits im Jahre 2000 einen eigenen Titel, der auf dem gleichnamigen Stift-und-Zettel-Rollenspiel *Vampire The Masquerade* basierte. Im März 2004 soll der lang erwartete Nachfolger *Vampire 2: Die Maskerade – Bloodlines* erscheinen. Der Titel verwendet dieselben Grafikroutinen (Source-Engine) wie *Half-Life 2* und stellt eine Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel dar. Die Story von *Bloodlines* ist in einer fiktiven Gegenwart angesiedelt, in der sich machthungrige Vampirclans bekämpfen – von der Menschheit nahezu unbemerkt. Der Spieler darf zu Beginn wählen, welchem Blutsauger-Clan er angehören will. Das hat bedeutende Auswirkungen auf die Charakterwerte und auf die Art, wie sich computergesteuerte Figuren Ihrem Alter Ego gegenüber verhalten. Das ist aber nicht alles! Wie bei LucasArts' *Knights of the Old Republic* haben die Handlungen des Spielers massiven Einfluss auf den Spielverlauf. Laut den Entwicklern von Troika Games soll es bis zur Fertigstellung mindestens sieben Handlungsstränge geben. Die zwei wichtigsten Dinge, die der Spieler zu beachten hat, sind das „Blood-Meter" und die „Humanity-Anzeige". Das zuerst Genannte stellt Ihren Blutpegel dar – und der sollte bei einem Vampir bekanntermaßen nicht zu niedrig sein. „Humanity" hingegen spiegelt Ihren Charakter wider. Diese „Menschlichkeits-Anzeige" bestimmt etwa, welche Dialog-Zeilen Ihnen bei Konversationen zur Verfügung stehen. Sind Sie menschlich und haben Mitleid mit Unschuldigen? Dann sind Sie auch im Gespräch umgänglich. Schlachten Sie wahllos Menschen ab, um Ihren Blutdurst zu stillen? In diesem Fall dürfen Sie davon ausgehen, dass Sie sich im Smalltalk ebenfalls wie ein Arschloch benehmen. Wir freuen uns drauf! AHMET ISCITÜRK

**Info: www.vampirebloodlines.de**

»H&M: provokante Anzeige für die Sommermode.«

# Kumadarein!

**In KUMA: WAR sollen Sie bei aktuellen Ereignissen nicht mehr in die Röhre gucken, denn die werden direkt ins Spiel übertragen.**

**Ego-Shooter** | Die Grafik von *Kuma: War* sieht nicht besonders spektakulär aus, unter den Entwicklern befinden sich keine Designer-Legenden. Trotzdem wollen Kuma Reality Games etwas ganz Besonderes aus ihrem Spiel machen. Grund: Bereits wenige Tage, nachdem Sie von einem militärischen Konflikt in den Nachrichten hören, soll er bereits zum Selbstspielen auf Ihrer Festplatte landen. Das geht laut den Entwicklern durch „Großartige Programmierer, großartige Technik, großartige Militär-Berater, großartige Planung und ungesunde Mengen an Koffein". Ob sich das Spiel wirklich als so großartig entpuppt wie angekündigt, erfahren Sie voraussichtlich im Februar. JOACHIM HESSE

**Info: www.kumawar.com**

## Erlebniscenter

Wer will schon Ereignisse nachspielen? Viel besser wäre es, sie selbst zu erleben. Wir hätten da ein paar Ideen.

**MODERN TALKING**
Dieter Bohlen sagt Thomas Anders, dass es vorbei ist. Für immer. Sie stehen daneben und applaudieren, so laut es geht.

Foto: action press

**BILL GATES**
Bill Gates hat seine erste Milliarde gemacht. Sie sind sein bester Freund und sollen sein ganzes Geld für ihn ausgeben.

Foto: action press

**MEG RYAN**
Meg bittet Sie nach einem duften Abend auf einen Kaffee zu sich ins Hotelzimmer. Sie stellen schnell fest, dass es nicht um Kaffee geht.

Foto: action press

**NEIL ARMSTRONG**
Sie landen auf dem Mond und werden mit dem Satz berühmt: „Kann mir bitte mal jemand die Fußballergebnisse verraten?"

Foto: action press

# Popp-Stars

**Verdammte Wohnungsnot! Die beiden SINGLES Linda und Mike müssen eine Bude beziehen. Aber vielleicht läuft da ja was ...**

»Sagt die Frau: Was machst du da mit deiner rechten Hand, Schatz?«

**Simulation** | Als Herbergsvater sorgen Sie bei dieser Lebenssimulation für das Wohlergehen in der WG. Genau wie bei *Die Sims* organisieren Sie den Haushalt, statten das Apartment aus, schicken beide Mitbewohner zur Arbeit, laden Freunde ein und veranstalten Partys. Falls sich Linda und Mike wohl fühlen, wallen die Hormone. Wenn Sie alles richtig machen, belohnt Sie die Software mit heißen Sex-Szenen. Wodurch wieder mal bewiesen wäre, dass es im Leben nur um das eine geht. *Singles, Die Sims* ohne Tabus, soll am 14. Februar 2004 erscheinen – am Valentinstag. Na klar! CHRISTIAN BIGGE

**Info: www.singles-the-game.de**

# LIES MICH!

»Der 70er-Jahre-Blaxploitation-Star Cleopatra Jones macht diesmal auch mit!«

## UT 2004

**Ego-Shooter** | Es ist offiziell: Atari gewährt auch in Europa UT 2003-Besitzern beim Kauf von UT 2004 einen Preisrabatt. Wenn der Titel im Februar 2004 erscheint, wird ein Coupon beiliegen. Diesen schicken Sie zusammen mit dem Kaufbeleg und dem Cover des Handbuchs von UT 2003 an ihren Spielehändler, der ihnen dann umgehend zehn Euro überweist. Ob sich dieser Aufwand für zehn Euro lohnt, ist eine andere Geschichte. (AI)

**Info: www.atari.de**

## JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

»Arme Penner: kein Dach über dem Kopf.«

**Strategie** | Eines der besten rundenbasierten Strategiespiele bekommt ein offizielles Add-on spendiert! Strategy Firsts *JA 2: Wildfire* bietet mehr, als Sie normalerweise von einer Zusatz-CD gewöhnt sind. Die Entwickler haben die KI verbessert und neue Gebäude, Waffen und Gegenstände eingebaut. Auch die Optik wurde komplett überarbeitet und natürlich bietet *Wildfire* eine eigenständige Story. Im Frühjahr 2004 soll der Titel in den Läden stehen – *Jagged Alliance 2* liegt dem Paket kostenlos bei. (AI)

**Info: www.strategyfirst.com**

Igitt! Gerade fällt uns auf, dass dieses ekelige Vieh komplett nackt ist!

## DOOM 3

**Ego-Shooter** | Irgendwie wundert es uns nicht, dass der Erscheinungstermin von *Doom 3* erneut verschoben wurde. Schließlich haben sich Zocker an Schiebung gewöhnt. Laut Activision erscheint der id-Shooter nun frühestens April 2004 – mit besonderer Betonung auf „frühestens". Eventuell klappt es ja mit Weihnachten 2004? Wenigstens gibt es jetzt endlich eine offizielle Webseite, auf der sich allerdings noch gar nix tut. (AI)

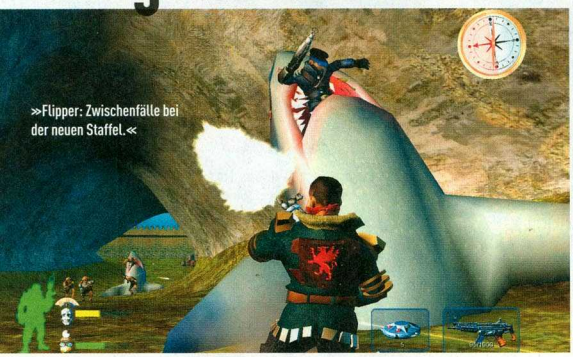
**Info: www.doom3.com**

## TOP 10 DEUTSCHLAND

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Vertrieb |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | Neu | CALL OF DUTY | Activision |
| 2 | ▲ | Neu | FIFA 2004 | EA |
| 3 | ▲ | Neu | MAX PAYNE 2 | Take 2 |
| 4 | ▲ | Neu | DIE SIMS HOKUS POKUS | EA |
| 5 | ▲ | Neu | RAILROAD TYCOON 3 | Take 2 |
| 6 | ▲ | Neu | HALO PC | Microsoft |
| 7 | ▲ | Neu | EMPIRES: DIE NEUZEIT | Activision |
| 8 | ▲ | Neu | ANNO 1503 | EA |
| 9 | ▲ | Neu | WORMS 3D | SEGA |
| 10 | ▲ | Neu | DIE SIMS SUPER DELUXE | EA |

Quelle: SATURN

# Hailiges Kanonenrohr!



»Flipper: Zwischenfälle bei der neuen Staffel.«

## Das dürfen Sie ruhig wörtlich nehmen, denn in LucasArts ARMED & DANGEROUS können Sie mit Haifischen schießen!

**Action** | Wir freuen uns immer besonders, wenn Spiele etwas ausgeflippter daherkommen. *Armed & Dangerous*, das im Februar 2004 erscheinen soll, ist eines davon. Sie übernehmen die Kontrolle über ein durchgeknalltes Trio, das sich selbst „Lionhearts" nennt. Den drei großmäuligen Helden wird versehentlich eine ziemlich haarige Aufgabe erteilt: das Land von einem fiesen Tyrannen zu befreien. Der Spieler bewegt sich in der Verfolger-Perspektive und der Titel sieht bisher sehr gut aus. Am auffälligsten ist das Waffenarsenal der Schmalspur-Rebellen. Die Lionhearts können „das kleinste schwarze Loch der Welt" erzeugen oder mit der „Landshark-Gun" Haifische abfeuern. Na, wenn das nicht cool ist! AHMET ISCITÜRK

**Info:** www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

» Belgien: neues Bier-Rezept! «

# Mach's doch endlich!

## Es gibt Leute, die erreichen ihr Ziel nie. In seinem siebten Abenteuer MAGNA CUM LAUDE will LEISURE SUIT LARRY endlich zum Schuss kommen.

**Adventure** | Seit seinem ersten Auftritt im Jahr 1987 mühte sich Anti-Held Larry Laffer durch sechs Abenteuer (*Larry 4* gab's nie), um ein Mädel aufzureißen. Vergeblich! Und obwohl mit *Leisure Suit Larry: Magna cum Laude* nun die nächste Episode ins Haus steht, regt sich nichts mehr bei Herrn Laffer. Denn künftig schlüpfen Sie in die Haut von Larry Lovage, Laffers Neffen. Auch dieser Knabe entpuppt sich als Vollversager. An seinem College flanieren jede Menge Schneckchen herum, doch keins will anbeißen. Das soll sich ändern, denn bald wird in der Uni eine TV-Dating-Show gedreht ... Entwickler High Voltage Software (*Ground Control, All-Star Baseball 2001*) betritt mit *Larry 8* Genre-Neuland. Zahlreiche Mini-Spielchen wie Tanz-Einlagen in Nachtclubs sollen das 3D-Abenteuer aufpeppen, das Kinohits wie *American Pie* oder *Verrückt nach Mary* nacheifert. Ende 2004 wird die Hose heruntergelassen. CHRISTIAN BIGGE

**Info:** www.high-voltage.com

# Der hinterm Teich motzt

## HEINRICH LENHARDT GEHT BEIM LARRY-COMEBACK ETWAS AB.

Gute alte Zeit: Larry Laffer reizte die PC-Grafikfähigkeiten von 1987 gnadenlos aus.

Ganz modern: Sein Neffe hat Polygone, dichteres Haupthaar, aber keinen Al Lowe.

### Harry, hol' schon mal den Larry!

Wenn die Arbeit des Tages getan ist und die Redakteure sich am abendlichen Lagerfeuer versammeln, erzähle ich den jungen Kollegen gerne Geschichten aus der guten alten Zeit. „Weiser Altspieler mit der unendlich hohen Stirn, stimmt es, dass früher PCs nur vier Farben darstellen konnten?" fragt zum Beispiel Padawan Sauerteig ungläubig. Früher waren auch die Spielgenre-Präferenzen anders, das zwischenzeitlich beinahe ausgestorbene Adventure regierte die Computerspiele-Steinzeit. Da gab es die Titel von LucasArts, die waren clever, witzig und cool. Und dann waren da die Adventures von Sierra, die überwiegend unfair und doof waren. Aber Sierra hatte Larry Laffer und der war Kult. Bei ihm ging es nicht um die genretypischen Probleme wie die Rettung dämlicher Prinzessinnen. Larry war ein sexuell ausgehungerter Loser, bei dem sich die Puzzles um das Rumkriegen von heißen Bräuten (im Rahmen der damaligen Grafikmöglichkeiten), die Benutzung von Kondomen und ähnliche alltagsnahe Probleme drehten. Larry erlebte bis in die Neunziger eine Fortsetzung nach der anderen. Dann ging er im Rahmen des großen Adventure-Sterbens unter. Bis Vivendi-Universal vor ein paar Wochen eine Neuauflage ankündigte. Dem Zeitgeist folgend, will mit Larry Lovage ein Neffe des Original-Helden seine Triebe im Rahmen des Uni-Alltags befriedigen. Humorvorbild sollen die *American Pie*-Filme (urks!) sein. Nur hat offenbar niemand Al Lowe gefragt. Larrys geistiger Vater prägte Stil, Design und Humor der Serie, doch ein paar Schlipsträger beauftragten lieber „High Voltage Software" mit dem neuen Spiel – eine Truppe, die bislang vor allem im Konsolenbereich rumprogrammierte und mit Abenteuerspielen ähnlich wenig Erfahrung hat wie Kollege Hesse im Umgang mit Körperpflegeutensilien. *Leisure Suit Larry* ohne Al Lowe, das wäre wie Suppe ohne Salz, wie PC ACTION ohne Pranger. Noch besteht Hoffnung: Die Fan-Basis schrie laut genug, Vivendi verhandelt angeblich mit Al über eine Zusammenarbeit. Millionen triebgestauter PC-Spieler drücken die Daumen.

# Mir ist's Schwert ums Herz!

**Bei AUGUSTUS – IM AUFTRAG DES KAISERS haben Sie als römischer Agent die Lizenz zum Töten.**

» Im Römischen gab's keine Null. Deshalb hieß dieser Agent Latrine VII. «

» Beeindruckend: Stehpinklerin. «

**Action** | Im Stil von *Enclave* vertrimmen Sie bei diesem Titel alle, die Ihrem Boss Augustus an den Kragen wollen. Schauplatz ist Rom und der kaiserliche Agent, ein Gladiator mit dem sinnigen Namen Titus Gladius, schnetzelt sich laut Hersteller mit Schwertern, Dolchen und dem bekannten Pilum durch eine authentisch nachgebildete Stadt. Einige der elf Levels bieten Schleichmissionen. Das Spiel basiert auf dem TV-Zweiteiler *Augustus*, der Anfang 2004 im ZDF läuft, es erscheint zur gleichen Zeit und enthält 30 Minuten Filmsequenzen. HARALD FRÄNKEL

**Info: www.atari.de**

» Die haben alle drei einen Schatten. «

# Mehr Fantasie

**Fantastisch: DUKE NUKEM FOREVER wechselt Knarren und Granaten gegen Schwert und Feuerball-Zauber!**

**Ego-Shooter** | Fantasy hat Hochkonjunktur. Die Filmtrilogie *Der Herr der Ringe* lockt die Zuschauer scharenweise in die Kinos, was dazu führt, dass sich Computerspiele in Fantasy-Welten wie warme Semmeln verkaufen. Diesen Trend scheint 3d-Realms erkannt zu haben. Unsere gewöhnlich gut unterrichteten Quellen teilten mit, dass die Amerikaner ihr Duke-Szenario umstricken. Der Held wird nicht mehr gegen fiese Aliens, sondern gegen Orks kämpfen. Statt auf Uzi und Schrotflinte greifen Sie auf explosive Zaubersprüche und martialische Waffen wie Schwerter und Äxte zurück. Erscheinungstermin ist Winter 2666. ANDREAS BERTITS

**Info: www.3drealms.com**




Trendy: der neue Duke.

# GERÜCHTE KÜCHE

**Eine schockierende Nachricht machte vor kurzem im Internet die Runde: Erscheint FALLOUT 3 nie mehr? Keine Panik, so schlimm ist es doch nicht.**

Interplay hat *Fallout 3* zwar noch nie offiziell angekündigt, aber dass es bereits entwickelt wird, ist kein Geheimnis mehr. Die Entwickler von Black Isle Studios (*Lionheart, Icewind Dale 2*) gaben vor längerer Zeit indirekt zu, an der heiß erwarteten Fortsetzung zu arbeiten. J.E. Sawyer (Projektleiter) und sein Team werkelten bereits seit einiger Zeit an dem mit dem Arbeitstitel „Van Buren" versehenen *Fallout 3*. Das klingt alles ganz gut, oder? Nicht ganz, denn nun hieß es, Mr. Sawyer habe gekündigt. „Wenn der Projektleiter das Schiff verlässt, kann es bis zum Untergang eigentlich nicht lange dauern!", hörte man es in den Internet-Foren jammern. Entwarnung folgte umgehend: Die Teammitglieder Chad Nicholas und Damien Foletto garantierten im hauseigenen Interplay-Forum, dass der Titel nicht in Gefahr und ein Großteil der Arbeiten schon beendet sei. Da sind wir aber beruhigt! Andererseits würden die Typen doch niemals offiziell zugeben, dass sie im Arsch sind – würden wir ja auch nicht! AHMET ISCITÜRK

Unsere Bilder von den Vorgängern. Fallout 3 soll eine schmucke 3D-Grafik bieten.

» Unserem stellvertretenden Chefredakteur steht die Frisur übrigens auch nicht die Bohne. «

# Zwei Augen sehen mehr als eins!

Bei DIE HORDEN DES UNTERREICHS steigen Sie in finstere Abgründe hinab, um dem Bösen einen Besuch abzustatten.

**Rollenspiel** | Im Dunkeln ist gut munkeln, heißt es so schön. Ob dem wirklich so ist, können Sie im zweiten Add-on zum Rollenspiel-Hit *Neverwinter Nights* herausfinden. Als Monster die Stadt Waterdeep angreifen, sollen Sie im Unterreich nach den Übeltätern suchen. Es erwartet Sie nicht nur eine neue Geschichte, die Ihren Charakter bis in den 40. Level katapultiert, auch über neue Areale und Tilesets (Bauteile für den Editor) sowie Monster dürfen Sie sich freuen. Das Geschehen spielt unter der Erde, in den gewaltigen Höhlensystemen der Drow-Elfen und Gedankenschinder. Die deutsche Version soll Anfang 2004 erscheinen.

ANDREAS BERITTS

**Info:** http://nwn.bioware.com/underdark

»Hier sind Frauen mehr als bloße Objekte männlicher Begierde.«

# Ausgezeichnete Brüste!

## Redfire Softwares Erotik-Spiel AIRLINE 69: RETURN TO CASABLANCA bekam den Venus-Award 2003 verliehen!

**WiSim** | Bestes Spiel der E3, bestes Spiel der ECTS, bestes Spiel der TGS, bestes Spiel der blablabla – diese Preise kann jedes Spiel kriegen! Redfire Software gelang jedoch, wovon alle Hersteller träumten: einen Venus-Award einzusacken! Diese besondere Auszeichnung erhalten nur die besten Produkte in der Multimedia-Erotik-Branche. In einer Reihe zu stehen mit *Fesselnde Knotenkunst aus Fernost*, *French Erection*, *Pimmel Bingo* oder der *Black Hammer*-Serie, das muss man erst mal schaffen! Info am Rande: Die Wirtschaftssimulation *Airline 69* ist bereits erhältlich und für 20 Euro zu haben. Test folgt in der nächsten PC ACTION.

AHMET ISCITÜRK

**Info:** www.redfiresoft.de

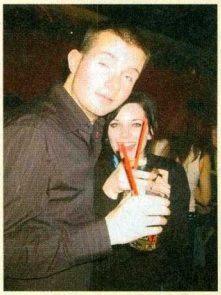
# Jung & Verdorben

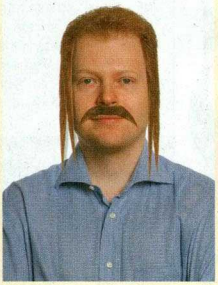
Schockierend! Unsere Recherchen haben ergeben, dass drei unserer Kollegen bereits in Schweinkramfilmen mitgespielt und sogar Awards kassiert haben!

**CHRISTIAN SAUERTEIG**
In der französischen Produktion „Anal Delon: Student der Gayologie" bewies Sauerteig extreme Qualitäten im Nehmen und staubte anschließend den Preis für die Kategorie „Höchste Saugkraft" ab.

**BENJAMIN BEZOLD**
Der Achtungserfolg „Benjamin Blümchensex und der Rüssel des Todes" bescherten Bezold einen Award in der Kategorie „Peinlichster rothaariger Erotik-Darsteller aus Nürnberg". Wir sind stolz auf ihn.

**AHMET ISCITÜRK**
Als Regisseur und Hauptdarsteller begeisterte Herr Iscitürk in mehreren Produktionen. Für die Filmbiografie „Ahmet privat: Urknall in Stabform" erhielt er die Preise „Bester Darsteller" und „Bester Regisseur".





WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

# Julian Gerighty

## WÄHREND ANDERE LEUTE JAHRELANG BUCKELN MÜSSEN, UM EINIGERMASSEN RENOMMIERTE PROJEKTE BETREUEN ZU DÜRFEN, STARTETE JULIAN GLEICH VOLL DURCH.

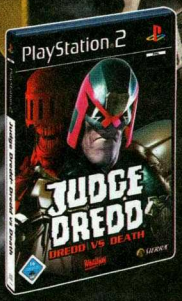
»Sam Fisher und Julian Gerighty sind so weit voneinander entfernt wie Elton John und Frauen oder PCA und Humor.«

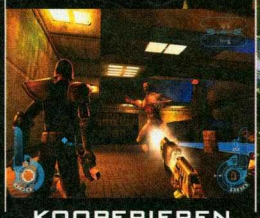
Julian Gerighty ist wie sein virtueller Sohn Sam Fisher: ein knallhartes Arbeitstier. Nicht einmal für einen Sportwagen wollte der unscheinbare Franzose weitere Informationen über die Schauplätze und die Story in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* (Vorschau auf Seite 68) herausrücken. Hat der Junge 'ne Meise? Oder einfach Geld? Wir wären bei diesem unmoralischen Angebot sofort schwach geworden. Aber die Sache ist einfach: Julian strampelt lieber auf seinem alten Fahrrad zur Arbeit. Wenn er Gas gibt, dann höchstens in einem alten Mini. Toll, hätten wir das nur vorher gewusst. Bloß wie? Schließlich war Julian Gerighty bis vor kurzem noch so bekannt wie Daniel Küblböck vor RTLs Casting-Show. Denn *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ist Gerightys erstes Projekt. Was für eine Karriere! Mit wem muss man ins Bett, um gleich so ein Top-Projekt zu kriegen? Wenn Julian nicht gerade mit Sam Fisher spielt, sitzt er mit seiner Verlobten beim Japaner, um was zu futtern! Da soll noch einer sagen, Franzosen essen nur Froschschenkel. Auch sonst ist uns der ambitionierte Baguette-Bruder sympathisch. Er liest gerne Werke von James Ellroy (*LA Confidental*) und guckt am liebsten Filme mit Robert de Niro oder Edward Norton in der Hauptrolle. Und das Beste ist, dass er keine Sportübertragungen im Fernsehen mag. Fazit: Wenn er eine Frau wäre, würde der Verfasser dieser Zeilen ihn heiraten!

# VERBRECHEN ZAHLT SICH AUS!

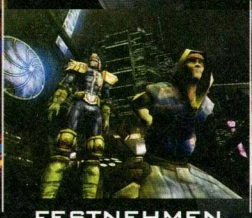
# JUDGE DREDD®

## DREDD VS DEATH



KOOPERIEREN



FESTNEHMEN

ELIMINIEREN

Staatliche Gewaltenteilung ist Geschichte!
Übernehmen Sie die Rolle von Judge Dredd, dem gefürchtetsten und respektiertesten Judge von Mega-City One, und kämpfen Sie den plötzlichen Angriff von Vampiren nieder.
Stecken etwa die verschlagenen Dark Judges dahinter?

BESUCHEN SIE DIE ÖFFENTLICH SANKTIONIERTE SITE DES JUSTICE DEPARTMENTS www.2000ADonline.com

**www.dreddvsdeath.com**

PlayStation 2

© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra, the Sierra logo, are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are use under license from Microsoft. ♣ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

# LIES MICH !

## KNIGHTS OF THE TEMPLE

**Action-Adventure** | PC ACTION bekam neue, vielversprechende Bilder des Spiels zu sehen. Voraussichtlich im März wollen die *Enclave*-Macher das Action-Adventure um den Tempelritter Paul de Raque fertig haben. In 14 Missionen liefern Sie sich blutige Schwertkämpfe gegen Zombies und andere finstere Gestalten. Wie bei einem Rollenspiel wird Ihr Charakter im Laufe der Zeit besser. So sind Sie bestens für den Showdown gegen einen ultrabösen Bischof gewappnet. (BB)
**Info: www.knightsofthetemple.com**

»Defekt: Dosenöffner.«

## TRINITY

**Action** | Traurig, aber wahr: Gray Matter (*RtCW*) stellte die Arbeit an *Trinity* ein. Ursprünglich sollte der vielversprechende Ego-Shooter mit Zeitlupen-Effekten Anfang 2004 erscheinen. Einen Grund für die Entscheidung nannten weder die Entwickler noch Vertriebspartner Activision. (BB)
**Info: www.activision.de**

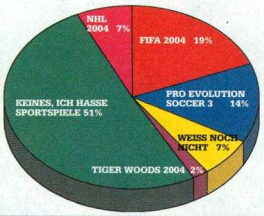
»Entweder ihr programmiert weiter oder es knallt!«

## AUTOBAHNRASER

**Vermischtes** | Die Constantin Film AG steckt momentan in den Dreharbeiten zu *Autobahnraser*. *Autobahnraser*? Ist das nicht diese mittelmäßige Rennspiel-Serie aus dem Hause Davilex? Genau! Zur Story: Autoschieber machen Deutschlands Straßen unsicher. Weil die Bullen mit ihren lahmen Kisten keine Chance haben, nehmen sich die so genannten Autobahnraser der Sache an. Mit hochgezüchteten Sportwagen kommt es zu entsprechend wilden Verfolgungsjagden. (BB)
**Info: www.ich-bin-autobahnraser.de**

## BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
**Welches Sportspiel steht auf Ihrer Einkaufsliste ganz oben?**



Dieser Typ trägt Weiber-Aerobic-Hosen und hält sich anscheinend für eine extrem lässige Sau.

»„Großmutter, warum hast du so große Ohren?", fragt sie. „Du Mistschwein, ich liege im Sterben und bin nicht deine Großmutter!"«

# Sooo einen Bart!

**BARD'S TALE kommt wieder. Das ist bereits ein alter Hut. Aber dass Acclaim es vertreibt, ist neu!**

**Rollenspiel** | 1985 veröffentlichte Electronic Arts einen der Urväter der Computer-Rollenspiele. *The Bard's Tale* entwickelte sich zum weltweiten Hit, die Fortsetzungen ebenfalls und um richtig abzuzocken, brachte man noch die passenden Romane unter die Leute. Dann war irgendwann Schluss und jetzt – nach fast 20 Jahren – gibt es wieder ein Lebenszeichen. Brian Fargo, der damals als *Bard's Tale*-Producer fungierte, arbeitet mit seiner Firma InXile Entertainment an einer Neuauflage. Es handelt sich also nicht um einen Nachfolger, sondern um ein komplett eigenständiges Action-Rollenspiel. Folglich dürfen Sie davon ausgehen, dass nur der Name an das Original erinnern wird. Müssen Hardcore-Fans um ihre Kultserie bangen? Noch ist es zu früh, um diese Frage zu beantworten, doch spätestens im Herbst 2004 wissen wir alle mehr. AHMET ISCITÜRK
**Info: www.inxile-entertainment.com**

## SO EINE STEINEREI!

Lego, Electronic Arts und PC ACTION verlosen einen *Lego Bionicle*-XXL-Rucksack – voll gepackt mit dem PC-Spiel, der Kino-DVD und zwei Freikarten fürs Legoland! Außerdem gibt's noch vier Exemplare vom *Lego Bionicle*-PC-Spiel mit dem dazugehörigen Kinofilm auf DVD.

### Aus welchem Land kommt Lego?

A) Dänemark
B) Knochenmark
C) Marky Mark

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 6" (Leerzeichen bitte beachten!) und die Lösung (Beispiel: pca 6 B) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie an.
Aus Deutschland: 0190 658 650**** oder aus der Schweiz: 0901 210 211*****.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Gewinnspiel: Lego Bionicle"
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de
(Lösung nicht vergessen!).

* Pro SMS € 0,49* (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)
** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

KONAMI

„...spielerisch bekommt FIFA diesen Herbst wohl erstmals eine Lektion erteilt."
GameStar 11/03

„Ich möchte erst Gott und dann Konami danken, denn meine Gebete für eine PC-Umsetzung wurden erhört."
PC Action 11/03

# Mit einem Trikot wechselst du die Farbe – mit Pro Evolution Soccer 3 die Liga.

„Die Spielbarkeit von Pro Evolution Soccer 3 ist einfach genial!"
PC Games 11/03

Die Referenz – jetzt auch auf PC

©1998 JAPAN VIDEO GAME ASSOCIATION ©2000 JFA MAX / ©2001 AFA / adidas, the adidas trefoil and the adidas Sport Graphic logo are all registered trademarks of the adidas group. Licensed by Adidas-Salomon AG. Adidas-Salomon AG is authorized by FIFPro and its member associations. Adidas trademarks, Adidas and Nike appear under license from Nike, Inc. © 2003 Konami Corporation. Konami and the Konami logo are trademarks of Konami Corporation. Product designed for Microsoft Windows Operating System. Microsoft Windows Operating System is a registered trademark of Microsoft Corporation. Pentium and Pentium logo are trademarks of Intel Corporation. Product designed for Microsoft DirectX. Microsoft DirectX is a registered trademark of Microsoft Corporation. Product designed for Dolby Digital. Dolby Digital is a trademark of Dolby Laboratories. Product designed for Intel Pentium III. Intel Pentium III is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium 4. Intel Pentium 4 is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Celeron. Intel Celeron is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Xeon. Intel Xeon is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Hyperthreading. Intel Hyperthreading is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Centrino. Intel Centrino is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium M. Intel Pentium M is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Mobile Technology. Intel Mobile Technology is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor Extended Mobile Technology. Intel Pentium Processor Extended Mobile Technology is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor. Intel Pentium Processor is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor with MMX Technology. Intel Pentium Processor with MMX Technology is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions. Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 2. Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 2 is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 3. Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 3 is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 4. Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 4 is a trademark of Intel Corporation. Product designed for Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 4 Technology. Intel Pentium Processor with Streaming SIMD Extensions 4 Technology

# be good ...

„Atemberaubend schön."
Petra Maueröder, PC Games 1/03

„Ein prachtvoller Crossover aus Warcraft3 und Dungeon Siege."
Petra Maueröder, PC Games 1/03

„Wunderschön inszenierte 3D Schlachten!"
Mick Schnelle, GameStar 1/03

„Eines der interessantesten Spiele des Jahres."
David Bergmann, PC Games 5/03

Erhältlich ab 28. November 2003 www.spellforce.com

(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

G|C 2003 BEST pc game

... be evil

„SpellForce sieht genial aus, ist komplex und spielt sich dank Click&Fight trotzdem komfortabel."
Patrick Hartmann, GameStar 10/03

„Bombast-Grafik, die selbst Age of Mythology einkassiert."
Petra Maueröder, PC Games 10/03

SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN

PHENOMIC GAME DEVELOPMENT
JoWooD Productions
bigben interactive
POWERED BY gamespy

# Jetzt sahnst du ab!

**Wer schon ein Abo der PC ACTION hat, darf sich freuen. Jetzt können Sie nämlich jeden Monat automatisch fette Preise abräumen. Gut, was?**

Okay, erst die bekannten Fakten: Abonnenten genießen viele Vorteile. PC ACTION bekommen Sie günstiger, um die Beschaffung Ihres konkret korrekt krassen Spielemagazins brauchen Sie sich nicht zu kümmern und durch die frühzeitige Belieferung sind Sie in der Regel schon ein paar Tage vorher weiser als Kioskkäufer. Doch das wissen Sie ja schon, wenn Sie Abonnent sind.

### ALLES VOLLAUTOMATISCH!

Zusätzlich haben wir aber ein Extra-Schmankerl zu bieten: Denn jeder treue Leser nimmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Game Boy Advance SP von Nintendo.

## Im Monat November haben gewonnen:

**Den Multimedia-PC:**
RAFFAEL RIBHEGGE
AUS KALLETAL

BEMI
first in service
Call Center
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-200
Fax + 49 (0) 8142-44 87-299
euratio
The way it's meant to be played
NVIDIA GeForce FX

**Den Nintendo Game Boy Advance SP:**
CHRISTIAN MAY
AUS BERLIN

**Die Sony PlayStation 2:**
WERNER PALLENTIN
AUS ESSEN

**Den Nintendo GameCube:**
THOMAS DÖRRENBERG
AUS LEVERKUSEN

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

# Abgreifen und mitmachen per SMS!

### LEGO BIONICLE
SEITE 16

Lego, Electronic Arts und PC ACTION verlosen einen XXL-Rucksack mit Spiel, DVD und Freikarten fürs Legoland sowie weitere Spiele und DVDs. Beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 6" (Leerzeichen bitte beachten!) und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 6 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Lego Bionicle", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

### BEYOND GOOD & EVIL
SEITE 72

Ubisoft und PC ACTION verlosen drei E-Plus Free & Easy Sets inklusive Kamera-Handy Siemens MC 60. Beantworten Sie die Frage auf Seite 72 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 7" (Leerzeichen bitte beachten!) und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 7 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz), Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schikken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Beyond", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

### KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
SEITE 123

In Zusammenarbeit mit Vidis verlosen wir fünf tolle Fan-Pakete, bestehend aus Vollversion, T-Shirt und Poster. Beantworten Sie die Frage auf Seite 123 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 8" (Leerzeichen bitte beachten!) und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 8 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schikken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Korea", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

### CHICAGO 1930
SEITE 125

Wanadoo und PC ACTION schleudern einen stylischen Flachmann und fünf Vollversionen zum Mafia-Spektakel unters Volk. Beantworten Sie die Frage auf Seite 125 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9" (Leerzeichen bitte beachten!) und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 9 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Chicago", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

### DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!
SEITE 34

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcal" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pcal gta vice city) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an lieblingl@pcaction.de.

### DARAUF WARTEST DU!
SEITE 53

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pcaw anno 2109) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*Pro SMS € 0,49. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** € 0,60; *** sfr 0,70; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

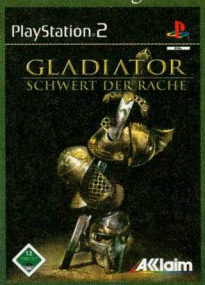
# GLADIATOR

## SCHWERT DER RACHE™

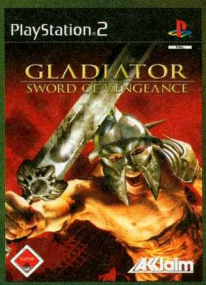
**„Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie Gladiator: Schwert der Rache.“ *(OXM 11/03)***

**85%**

Verfügbar in zwei Versionen




deutsche Version




englische Version (UNCUT)

PlayStation 2 | XBOX | PC CD-ROM

Acclaim®

GLADIATOR: Sword of Vengeance™ © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

# NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

PC ACTION WWCL sponsored by intel

Felix Lohmeier
Alias Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

*„LAN-Partys rücken immer weiter in die Öffentlichkeit: Olympische Spiele, LAN-Partys neben Jugendmessen, eine Ausstellung über das Lebensgefühl der Zocker ... und dabei gibt es kaum kritische Stimmen. Die LAN-Party-Jugendszene findet gesellschaftliche Anerkennung!"*

## Goldige Jungs

Wir sind wieder wer! Deutsche Profispieler errangen bei den WORLD CYBER GAMES 2003 in Korea dreimal Gold und zweimal Silber.

Sehen nicht halb so schwul aus wie die Boys von Overground und können wenigstens anständig zocken.

## Die deutschen Medaillengewinner im Überblick!

Die viereiigen Zwillinge Dennis und Daniel räumten bei *FIFA* ab. *Pro Evolution Soccer* ist trotzdem besser.

| | | |
|---|---|---|
| FIFA 2003 | Gold | 20.000 $ |
| Dennis „Styla" Schellhase | | |
| FIFA 2003 | Silber | 10.000 $ |
| Daniel „Hero" Schnellhase | | |
| FIFA 2003 Nations Cup | Gold | 7.000 $ |
| Mannschaftswertung | | |
| Starcraft | Silber | 10.000 $ |
| Fredrik „FisheYe" Keitel | | |
| Age of Mythology | Gold | 20.000 $ |
| Andrew James „Fire" Regendantz | | |

**E-Sports** | Die World Cyber Games 2003 sind ausgespielt. 600 Finalisten aus 55 Ländern kämpften in Seoul, Korea, um olympisches Gold, Silber und Bronze und Preisgelder in Höhe von 350.000 Dollar. Dabei haben vor allem die Fußballer abgeräumt. Die Brüder Schellhase holten Gold und Silber in der *FIFA 2003*-Einzelwertung und bescherten der Familie einen Geldsegen in Höhe von 30.000 Dollar. Beim Mannschaftswettkampf ging ebenfalls Gold an Deutschland. Ferner wehrte sich Fredrik „FisheYe" Keitel tapfer gegen die übermächtigen koreanischen *Starcraft*-Spieler und wurde mit Silber geehrt. Die dritte Goldmedaille für Deutschland nahm Andrew James „Fire" Regendantz nach dem Sieg bei *Age of Mythology* in Empfang. Der erste Platz im Medaillenspiegel gehört mit dreimal Gold und zweimal Silber also den deutschen Computerprofis. Es folgen Taiwan und Gastgeber Korea auf den Plätzen 2 und 3. Die Schweizer und die Österreicher blieben erfolglos. Franzosen und Russen waren mit Platz 9 und 14 unzufrieden, konnten sich sowieso nicht leiden und lieferten sich daher einen echten Schlagabtausch im Spielerhotel – im Beisein der Hotelkamera. Den Fair Play Award gewannen sie damit nicht. Im *Counter-Strike*-Wettbewerb siegte das „Schroet Kommando" aus Schweden vor den Mannschaften 3D (USA) und Team9 (Dänemark). Die deutschen „Profis" verteidigen ihren Titel im kommenden Jahr nicht mehr in Korea, sondern dem olympischen Gedanken entsprechend erstmalig in einem anderen Land: San Francisco, USA, ist der Austragungsort der World Cyber Games 2004. Die nationalen Qualifikationsrunden beginnen Mitte nächsten Jahres.

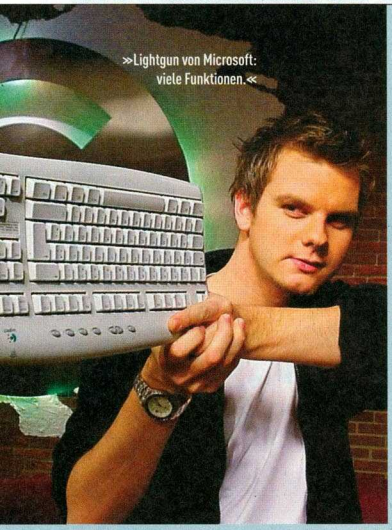
FELIX LOHMEIER

**Info: www.worldcybergames.com**

»Puff Daddy heißt jetzt P. Diddy und spielt nebenbei für den schwedischen Schroet-Kommando-Clan Counter-Strike.«

# BESSERWISSER

## GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER WAHRE ATHLETEN



»Lightgun von Microsoft: viele Funktionen.«

### E-Sport ist Mord!

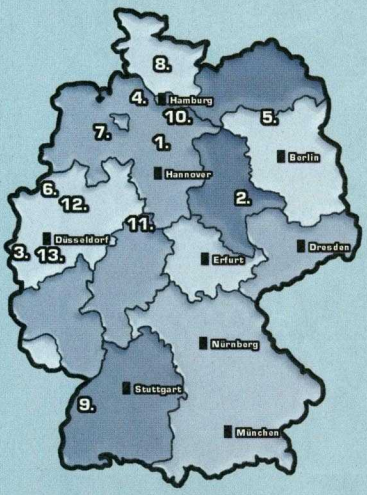
Es gibt Momente, da sinnieren Männer über die wirklich wichtigen Sachen des Lebens. Neulich hocke ich in der türkischen Sauna und denke darüber nach, warum Frauen in Horrorfilmen grundsätzlich hinfallen, wenn sie von Monstern verfolgt werden. Ich komme zu der Erkenntnis, dass es Dinge gibt, die vielleicht nicht logisch sind, aber dennoch ihren Sinn haben. Zurück zu Hause: Mein Telefon klingelt nicht, aber ich stelle mir vor, dass es klingelt und eine exotische Schönheit fragt, was ich gerade mache. „Sport, Baby!", antworte ich stolz, während ich mit Puschen und Bademantel am Computer sitze. „Habe ich nicht gerade eine schallgedämpfte USP im Hintergrund gehört?", fragt sie. (Wir nehmen jetzt einfach mal an, dass eine exotische Schönheit *Counter-Strike* allein an den Geräuschen erkennt.) „Was hat denn *Counter-Strike* mit Sport zu tun?" Gute Frage! Was haben Computerspiele eigentlich mit Sport zu tun? Was zeichnet Sport aus? Klar, wenn ich eine Kontaktanzeige lese (nur rein theoretisch ...) und da steht „Attraktive, sportliche Studentin sucht ...", gehe ich auch nicht in erster Linie davon aus, dass sie ungeschlagene *Counter-Strike*-Zockerin ist und aussieht wie eine chinesische Kugelstoßerin. Bei Sport denken wir spontan an Athletik, an Bewegung, an die versiffte Aschenbahn, über die uns der Sportlehrer bei 35 Grad im Schatten gehetzt hat. Aber was ist mit etwas ausgefalleneren Sportarten? Schach oder Billard? Verdammt, meine Oma sagt, sie geht zum Sport, wenn sie sich mit ihren Weibern auf 'ne Runde Skat trifft! Dart ist Sport! Und Curling sogar eine olympische Disziplin. Ich meine: „Hallo?" Das Anstrengendste an Curling ist das Ausharren, bis es endlich vorbei ist. Bungee-Jumping wird als Sport bezeichnet. Sogar als Extrem-Sport. Super Leistung: Ich lasse mich fallen, hui! Was kommt als Nächstes? Die Weltmeisterschaft im Zehenbaden? Aber zurück zur Ausgangsfrage: Was ist Sport? Laut www.wissen.de ist Sport nicht nur körperliche Betätigung, sondern auch mentale. Aber vor allem ist Sport ein Wettkampf. Ein Wettkampf, der wegen seiner konformen Regeln weltweit gleich ausgetragen wird. Und ich komme zu der zweiten Erkenntnis: Was passt da besser als ein paar deftige *Counter-Strike*-Clanwars? Nichts! Solange meine Oma zum Sport geht, rede ich also weiterhin von mir als Leistungssportler. Und mal ehrlich, Leute, Kasparov spielt doch heimlich *WarCraft 3* ...

ETIENNE GARDÉ

# DA MUSST DU HIN!

## TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

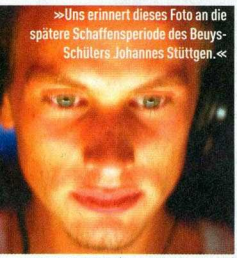
Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.




| | Party | Datum | PLZ/Ort | Teilnehmer | PC ACTION WWCL sponsored by intel | URL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **DEUTSCHLAND** | | | | | |
| 1 | Alpha EXI | 28.11.2003 | 29221 Celle | 425 | ✔ | www.alpha-lanparty.de |
| 2 | LANnation IV | 28.11.2003 | 06844 Dessau | 352 | ✔ | www.lannation.de |
| 3 | Sniper @ Work 5 | 28.11.2003 | 41836 Ratheim | 300 | ✔ | www.saw-lanparty.de |
| 4 | Imolation | 05.12.2003 | 21614 Buxtehude | 500 | ✔ | www.imolation.de |
| 5 | lan-4u #12 | 12.12.2003 | 16798 Fürstenberg/Havel | 250 | ✔ | www.lan-4u.de |
| 6 | CS_Doctors LAN | 12.12.2003 | 48739 Legden | 500 | ✔ | www.csdoctors-lan.de |
| 7 | DelmeL4n - Part III | 12.12.2003 | 27753 Delmenhorst | 500 | ✘ | www.delmelan.de.ms |
| 8 | Northern LAN | 19.12.2003 | 24537 Neumünster | 2.016 | ✘ | www.northcon.de |
| 9 | Circus Infernus X-Mas | 19.12.2003 | 77767 Appenweier | 333 | ✔ | www.circus-infernus.de |
| 10 | LAN-Inferno 11 | 09.01.2004 | 21357 Bardowick | 314 | ✘ | www.lan-inferno.com |
| 11 | The X-treme LAN 6 | 09.01.2004 | 34359 Reinhardshagen | 300 | ✔ | www.thexlan.de |
| 12 | Xolon XI | 09.01.2004 | 48165 Münster | 318 | ✔ | www.xolon.de |
| 13 | OrangeLAN v4 | 09.01.2004 | 51373 Leverkusen | 250 | ✔ | www.orangelan.de |
| | **ÖSTERREICH** | | | | | |
| | singuLANity v2 | 26.12.2003 | 9020 Klagenfurt | 200 | ✔ | www.singulanity.net |
| | Köflacher LAN Event 2 | 04.01.2004 | 8580 Köflach | 215 | ✔ | www.lan-events.at |
| | **SCHWEIZ** | | | | | |
| | Netnight MX | 06.02.2004 | 8044 Zürich | 400 | ✔ | www.net-night.ch |
| | sLANp IX | 08.04.2004 | 8180 Bülach | 450 | ✔ | http://www.slanp.ch |
| | LANforce 6 | 23.04.2004 | 3400 Burgdorf | 504 | ✔ | www.lanforce.ch |

# Da sind Zocker im Bilde!

**LAN-FOTO-AUSSTELLUNG in Hamburg: Im Rahmen einer Diplomarbeit näherte sich Nanine Renninger dem Leben der Zocker.**



»Uns erinnert dieses Foto an die spätere Schaffensperiode des Beuys-Schülers Johannes Stüttgen.«

Foto: Nanine Renninger (www.naninerenninger.de)

**LAN-Party** | Bei der Ausstellung „LAN-Party – ein Lebensgefühl" in Hamburg zeigte Nanine Renninger im Rahmen ihrer Diplomarbeit die Resultate ihrer langen Foto-Safari durch Deutschlands Netzwerktreffen. Dabei sind intelligente Schnappschüsse entstanden, die Außenstehenden das Lebensgefühl der LAN-Party Spieler vermitteln. Mit Unterstützung von Intel boten die Veranstalter neben der Ausstellung Kostproben an Renncockpits und Retro-Spielekonsolen. Einen Auszug der einmaligen Ausstellung gibt es im Internet – und wer sich sowieso in der Hansestadt aufhält, sollte sich die Schau unbedingt live reinziehen. FELIX LOHMEIER

**Info: www.naninerenninger.de**

# Erweitere deinen Horizont!

**Mit HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA will Atari die Online-Rollenspieler für sich gewinnen. Könnte klappen!**

»Ey, Alter! Ich hab' mir heute voll den Wolf gelaufen! Du aber anscheinend auch!«

**Online-Rollenspiel** | Dieses Online-Spiel erregte unser Interesse und könnte sich zu einem echten Knüller entwickeln. *Horizons* macht mit seinen schönen Effekten und detaillierten Figuren nicht nur grafisch einiges her. Entwickler Artifact Entertainment verspricht vor allem spielerisch eine Menge. So soll es über 3.000 herstellbare Gegenstände, eine Menge Berufe, Ressourcen-Management und Häuserbau geben. Weiterhin enthüllten die Entwickler, dass Untote sogar menschliche Siedlungen oder komplette Städte übernehmen können. Dass die Story ständig weiterentwickelt wird, gehört ja mittlerweile sowieso zum guten Ton. AHMET ISCITÜRK

**Info: www.europe.istaria.com/de**

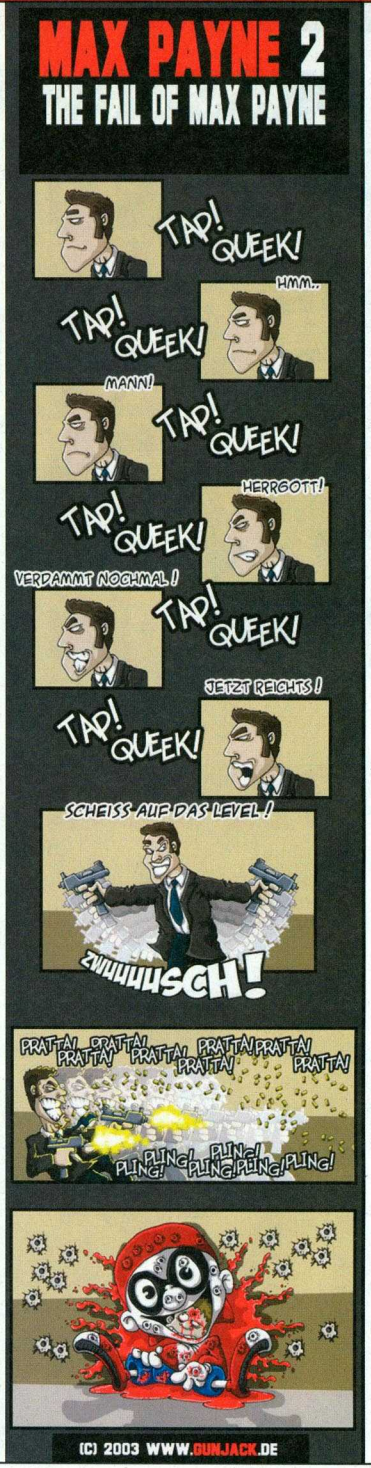
»Im Cola-Rausch: CS-Fans.«

# Wir kämpfen für Sie!

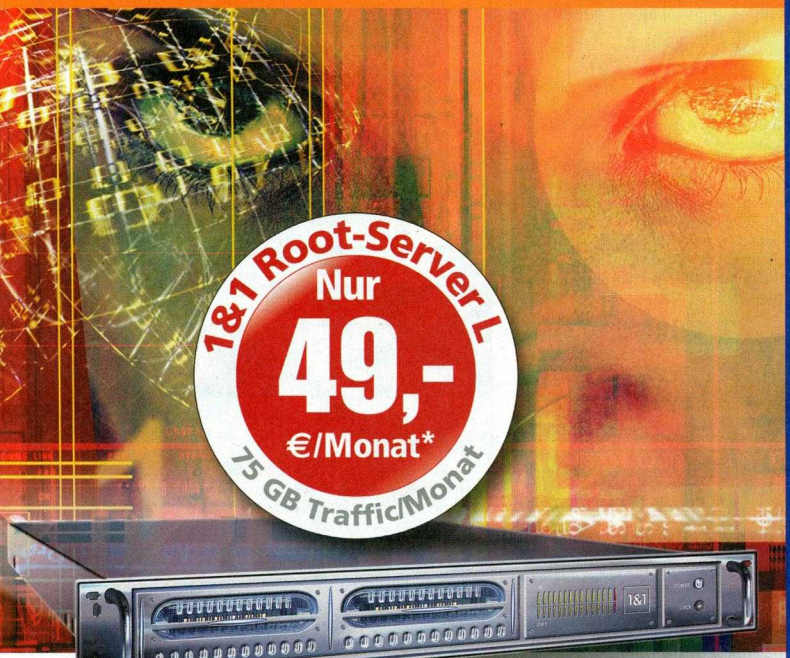
**Dank unseres Steam-Songs bastelt Valve ein CS 1.6-UPDATE, damit es auch ordentlich auf LAN-Partys läuft!**

**LAN-Party** | *Counter-Strike* und das neue *Condition Zero* können seit einiger Zeit ausschließlich online über die von Valves „Steam" gespielt werden. Das ist schlecht für LAN-Partys, denn dort ist häufig keine ausreichende Internetverbindung vorhanden. So ist das neueste *CS* bisher nicht LAN-Party-tauglich. Nun hat Valve aber ein überfälliges Update angekündigt, das Spiele im Netzwerk auch wieder ohne Verbindung zu Steam möglich macht. Damit reagiert die Spieleschmiede auf geballte Kritik aus der Fangemeinde. Das Update soll in Kürze fertig sein und wird dann automatisch bei allen Nutzern installiert. Anschließend soll das Spiel im Netzwerk auch ohne Internet wieder funktionieren. Aber mal unter uns: Wir sind uns sicher, dass hauptsächlich unser Steam-Song, den wir im vergangenen Heft vorgestellt haben, für die schnelle Lösung des Problems verantwortlich ist! FELIX LOHMEIER

**Info: www.steampowered.com**



# 1&1 Server: Power & Games!




## „Spielt doch was Ihr wollt!"

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne Beschränkung auf bestimmte Spiele und ohne Begrenzung der Spielerzahl! Sie überzeugen durch viele Vorteile:

- Eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Games gleichzeitig
- Uneingeschränkter Root- bzw. Admin-Zugriff
- Bis zu 1 GigaByte Hauptspeicher, **Intel Pentium 4 Prozessor mit 3 GHz** mit Hyper-Threading und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- Perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 10 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- Eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- **75 bis 150 GB Traffic/Monat** inklusive
- **Einrichtungsgebühr bei allen Root-Servern nur 69,– €.**

* Einmalige Einrichtungspauschale bei allen Root-Servern nur 69,– €, sonst 99,– €.
Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabh. von 0,005 €/MB bis 0,015 €/MB. Preise inkl. MwSt.

# Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen – mit über 2,5 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

Selbst entwickelte Internet-Lösungen verschaffen 1&1 Kunden Vorteile, die ihnen kaum ein anderer Provider bieten kann:

**& mehr Power:**
1&1 stellt Ihnen spezielle Hochleistungs-Server der neuesten Generation zur Verfügung.

**& mehr Qualität:**
In Kooperation mit starken Partnern wie Microsoft und SuSE bietet Ihnen 1&1 hochwertige Lösungen zu Top-Konditionen.

**& mehr Sicherheit:**
1&1 garantiert Ihnen perfekte Netzanbindung, optimale Performance und über 99 % Verfügbarkeit! Zusätzliche Sicherheit bietet das 1&1 Recovery-Tool.

**& mehr Spass:**
Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht. Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung.

Member of united internet

**www.1und1.de/server**

**1&1**

»Hier wird Jugendlichen gezeigt, wie man seine Freizeit sinnvoll verbringt!«

# YOUgend forscht?

## Nein, Jugend zockt! Turtle Entertainment bringt Computerspiele auf die JUGENDMESSE YOU Berlin.

**E-Sports** | Turtle Entertainment hat die Jugendmesse YOU Berlin 2003 digital aufgepäppelt. Ein Teil der 160.000 Besucher konnte auf 2.500 Quadratmetern einen kleinen Unterhaltungs-Park für PC-Spieler genießen. 200 PCs standen in der „E-GAME-YOUniverse" zum freien Spiel bereit. Die Firma CDV zeigte *Breed* exklusiv vorab und EA Games und Microsoft schlossen sich mit aktuellen Titeln an. Dazu zeigten ESL-Topspieler aus Europa im Rahmen des Friday Night Game den staunenden Jugendlichen, was Profis so alles draufhaben. Die Spiele wurden auf drei Leinwände übertragen, live moderiert und ins Internet gestreamt. Zum Ende der Veranstaltung präsentierte sich der neue E-Sport-Verband DESPV mit einigen Spitzenspielern dem Messepublikum. FELIX LOHMEIER

**Info: http://www.esl-europe.net/de/you_2003**

# DOMINA LUDENS

## DAS ZOCKERWEIBCHEN

**In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.**

**Name:** Myriam
**Beruf:** Studentin
**Alter:** 26 Jahre
**Nickname:** Myri666
**E-Mail:** Myri_d@web.de
**Homepage:** http://www.cnc-todclan.de.vu
**Lieblingsgenre:** Echtzeitstrategie, Shooter, Aufbauspiele
**Lieblingsspiele:** C&C Generäle und AR 2: Yuris Rache, Day of Defeat, UT 2003, Anno 1602, C&C: Renegade
**Seit wann ich spiele:** 1989 (mit einem C64er)
**Statement:** Meine Hobbys sind zocken, zocken und viele Browser-Games zocken ;-)

Anm. d. Red.: PCA-Kommentar: Also, wir sind schockiert. Dein Computer-Arbeitsplatz schaut aus wie Sau. Doch einen jungfräulichen Monitor als Bierdosen-Ablage zu missbrauchen – das können wir nicht tolerieren! Da, wo Ahmet Iscitürk herkommt, werden Frauen für solche Taten gesteinigt. Pfui, böses Mädchen!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

# LIES MICH!

## NGL-FINALE

**E-Sports** | Die Qualifikationsphase der Netzstatt Gaming League (NGL) ist abgeschlossen. Nun lädt Veranstalter Freaks4u die besten Spieler zum Finale nach Berlin. Vom 9. bis 11. Januar laufen die Finalspiele zu *Battlefield 1942* und *Counter-Strike*. Vom 16. bis 18. Januar kämpfen *WarCraft 3*-, *FIFA 2003*- und *Ravenshield*-Profis um den Titel. Es winken Preisgelder in Höhe von 65.000 Euro. (FL)

**Info: www.ngl-europe.com**

Die Finalspiele der NGL steigen im „Cubix" in Berlin.

## MANKIND

**Online-Spiel** | Das Echtzeitstrategiespiel *Mankind* wurde jetzt einer Erfrischungskur unterzogen – und auch die neu gestaltete Webseite ist einen Blick wert. Seit 1999 existiert der Titel, den laut Hersteller rund 145.000 Spieler zocken. Da die Zeit in diesem Spieluniversum nie stillsteht, verändern sich die Dinge auch, wenn Sie gerade nicht online sind. Schauen Sie doch mal vorbei! (AI)

**Info: www.mankind.net**

## SPACEVOYAGE

**Online-Spiel** | *SpaceVoyage* ist ein Online-Strategiespiel, in dem Sie die Geschicke eines Planeten leiten. Sie haben die Möglichkeit, als Eroberer, Händler, Spekulant, Pirat, Dieb, Diplomat, Forscher oder Konstrukteur zu spielen, und müssen in typischer Aufbaustrategie-Manier für volle Kassen und gewonnene Schlachten sorgen. Klingt gut, oder? Die ersten vier Wochen sind übrigens gratis, erst danach fallen monatlich 3 Euro Gebühr an. (AI)

**Info: www.spacevoyage.de/**

## STAR WARS GALAXIES

**Online-Rollenspiel** | Seit 13. November dürfen sich auch Deutsche in den *Star Wars*-Galaxien tummeln. Wer ein Monats-Abo haben möchte, zahlt € 13,49. Drei Monate kosten € 37,99 und sechs Monate € 69,99. Für das ganze Jahr fallen € 129,99 Gebühren an. (AI)

**Info: http://starwarsgalaxies.station.sony.com/index.html**

»Das beliebte Kot-Pferd vom Planeten Shaise ist auch mit von der Partie.«

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.

An dieser Stelle
habe ich um Hilfe gerufen.

**Mobile Multiplayer-Spiele**
Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
Beeindruckende 3-D-Grafik
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
Triband-Mobiltelefon
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

**n-gage.com/de**

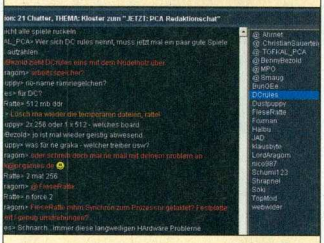
N·GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

# www.pcaction.de

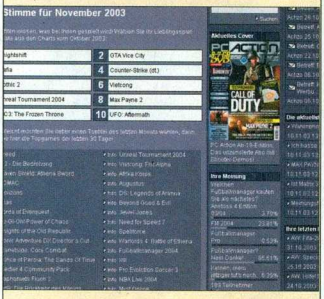
**Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.**

## Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns! Wir erwarten Sie am Mittwoch, 10. Dezember, ab 16:30 Uhr, in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

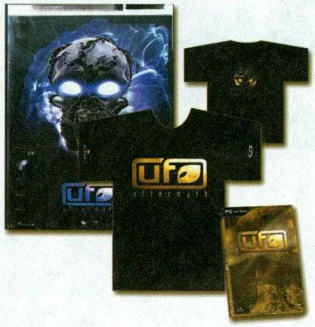
## Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Leservcharts".

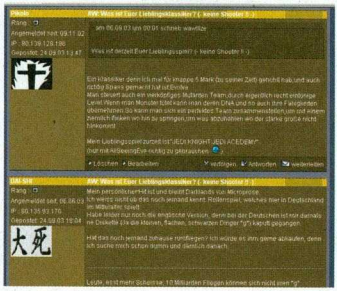
## Gewinnspiele

Wir lieben unsere Leser! Deshalb hauen wir diesen Monat fünf Fanpakete zu *UFO: Aftermath* raus. Neben dem Strategiespiel erhalten die Gewinner ein abgefahrenes T-Shirt mit Alien-Motiv und ein schmuckes Poster. Und so gewinnen Sie: Zwischen dem 8. und 15. Dezember stellen wir auf www.pcaction.de eine Frage zum Inhalt unserer Homepage. Die Lösung schicken Sie über die E-Mail-Funktion des Organizers an „Gewinnspiel" (Betreff: UFO). Ach übrigens: Unter allen Teilnehmern unserer Online-Leserumfrage verlosen wir einen Zocker-PC im Wert von 1.499 Euro.



## Diskussionsforen

Unser Forum ist für Sie 24 Stunden am Tag geöffnet. Dort diskutieren Sie mit der Redaktion und Gleichgesinnten über Ihr Lieblingshobby und Gott und die Welt. Die Registrierung für unser Forum ist selbstverständlich kostenlos und bringt jede Menge Vorteile mit sich. So können Sie etwa umsonst E-Mails an andere Mitglieder unserer Community versenden, im Organizer wichtige Termine notieren oder am Chat teilnehmen. Probieren Sie's doch einfach mal aus!

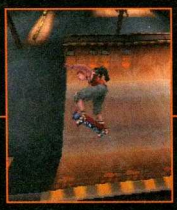


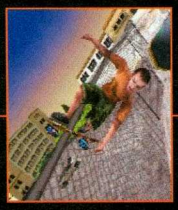
## Leserwertungen

Was wir können, können Sie schon lange? Dann werden Sie doch einfach Spieletester und teilen anderen Nutzern unserer Community Ihre Eindrücke zu einem Spiel mit. Wie das geht? Ganz einfach! Unter jedem Spieletest haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung inklusive eines ausführlichen Kommentars abzugeben. Dazu klicken Sie einfach am Ende des Online-Tests unter „Leserwertungen" auf „Eigene Wertung abgeben".

An dieser Stelle
habe ich Sabine gezeigt,
wie beweglich ich bin.

TONY HAWK'S PRO SKATER





N-GAGE ARENA

Tony Hawk's Pro Skater®, jetzt auf dem N-Gage™ Spiele-Terminal. Schwing dich auf dein Skateboard wie Tony Hawk und 9 weitere Top-Profis. Im Multiplayer-Modus über Bluetooth meisterst du Strecken mit unzähligen Halfpipes und Street-Courses voller Geländer und Gefahren. Erlebe die Revolution bei mobilen Online-Spielen in der N-Gage™ Arena. Und das bietet dir die N-Gage Arena online: Shadow-Gaming, Tipps und Hinweise, Spiele-Clips. Jetzt unter **n-gage.com/de**

N·GAGE NOKIA

anyone anywhere

ACTIVISION NIVERSOFT idea works 3D

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.
©1999-2003 Activision, Inc. and its affiliates. Activision and Pro Skater are registered trademarks of Activision, Inc. and its affiliates.
All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

# SEITEN SPRUNG

## SPIELEN À LA KART!

Mario zeigt erneut allen, wie es geht: MARIO KART: DOUBLE DASH!! hängt die Konkurrenz ab.

Lassen Sie sich von der Knuddeloptik nicht täuschen: Das Spiel ist Schadenfreude pur!

Im Splitscreen-Modus können bis zu vier menschliche Spieler mit nur einer Konsole und einem Fernseher gegeneinander antreten.

»Wie in echt: Ein rot-grünes Bündnis macht nur Probleme.«

**GameCube** | Ein ausgewogenes Spielverhalten ist so wichtig wie eine ausgewogene Ernährung. Deshalb blicken wir für Sie ab jetzt monatlich über den PC-Tellerrand! Mit die besten Konsolenspiele entwickelt Nintendo für den GameCube. Zum Beispiel *Metroid Prime, Eternal Darkness, Legend of Zelda, Mario Sunshine* oder das aktuelle *Mario Kart Double Dash!!*. Das zuletzt Genannte ist in Sachen Mehrspieler-Spaß, zumindest konsolenweit, ungeschlagen und ermöglicht mit optional erhältlichem Zubehör sogar Netzwerk- und Online-Rennen. Natürlich bietet auch der Einzelspieler-Modus einiges, doch erst gegen menschliche Mitspieler läuft der Titel zur Höchstform auf. Bei diesem Spaßrenner klemmen Sie sich hinter das Steuer eines Karts und brausen mit bekannten Nintendo-Charakteren um die Wette. Auf den Strecken liegen Waffen und andere Extras, die Sie Ihren Gegnern um die Ohren hauen können. Passend zur Weihnachtszeit bietet Nintendo ein spezielles Komplett-Paket an, das aus einer GameCube-Konsole inklusive Joypad, *Mario Kart Double Dash!!* und einer limitierten Bonus-CD besteht, die fünf *Zelda*-Spiele enthält. Es kommt aber noch besser: Das Ganze geht für nur 149 Euro über die Ladentheken! Juhu! *(ai)*

**MARIO KART: DOUBLE DASH**

HERSTELLER: Nintendo
INFO: www.nintendo.de

WERTUNG: ★★★★★

## DIE DREISSIGER-SHOW

Der Nachfolger von CRIMSON SKIES lädt Sie zu einer spektakulären Himmelfahrt mit der Xbox ein.

»Wie bei schönen Brüsten: Erst in Bewegung sieht Crimson Skies: High Road to Revenge richtig geil aus.«

**Xbox** | Spieler und Tester sind sich einig: Xbox-Zocker, die gerne mit virtuellem Fluggerät hantieren, kommen an *Crimson Skies: High Road to Revenge* nicht vorbei. Bereits vor rund drei Jahren durften PC-Spieler mit *Crimson Skies* abheben. Damals entwickelte sich das Teil verdientermaßen zum Hit und das dürfte jetzt auch nicht anders laufen. Der Nachfolger, ein actionreicher Shooter, der in den 30er-Jahren angesiedelt ist, erschien kürzlich exklusiv für Microsofts Xbox. Die bombastische Präsentation und die durchdachte Steuerung sorgen für die wohl spektakulärsten und spaßigsten Luftkämpfe, die nicht nur im Konsolensektor ihresgleichen suchen. Der Einzelspieler-Modus hält den Spieler dank der abwechslungsreichen Missionen und einer spannenden Geschichte bei der Stange. Mehrspieler-Duelle sind vor allem mit Microsofts Xbox Live eine Wucht. Mittels Headset können Sie Ihren Gegnern nette Beleidigungen an den Kopf werfen, während Sie sie vom Himmel holen. *(ai)*

**CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE**

HERSTELLER: Microsoft
INFO: www.xbox.de

WERTUNG: ★★★★½

# AB IN DIE OST-ZONE!

In EAs MEDAL OF HONOR: RISING SUN müssen Sie die bösen Japaner aus dem Pazifik vertreiben. Fette Schlachten, dicker Sound und ein cooler Online-Modus rocken!

»Das ist aber wirklich unfair! Kamush-Kasakis Schwert ist viel schärfer als unsere Pistole!«

»Nicht nur Farbige sind gut bestückt. Auch japanische Angler haben manchmal große Ruten.«

**PlayStation 2** | Die *Medal of Honor*-Reihe ist PC-Spielern natürlich ein Begriff. Aber wussten Sie, dass der erste *MoH*-Titel 1999 auf Sonys PlayStation 1 erschien? Ja, bei uns lernt man halt was fürs Leben. Nun endlich kommt mit *Medal of Honor: Rising Sun* der neueste Teil der Serie. Diesmal gilt es, Nippons Söhne aus dem Pazifik zu ekeln. Dabei erleben Sie zum Beispiel die Schlacht um Pearl Harbor oder Guadalcanal hautnah mit und verhelfen dem amerikanischen Volk zu Ruhm und Ehre. Spielerisch ist das Ganze top, technisch auch ganz ordentlich. Der phänomenale Sound kommt vor allem mit einer Surround-Anlage fantastisch rüber. Die Grafik allerdings hat hier und da ihre Schwächen und vor allem die Texturen wirken oft grob. PC-Spieler stört vermutlich mehr die Steuerung per Mauspad: für Ego-Shooter sicher nur zweite Wahl. Info am Rande: Ein Online-Mehrspieler-Modus sorgt für Deathmatch-Gaudi! *(ai)*

**MEDAL OF HONOR: RISING SUN**

HERSTELLER: Electronic Arts LA/EA
INFO: www.eagames.com/official/moh

WERTUNG: ★★★★☆

# DU HAST 'NEN SCHADEN!

Delle in der Stoßstange, Beule in der Fahrertür, Heckscheibe kaputt? Null Problemo! In PROJECT GOTHAM RACING 2 auf der Xbox gehört das zum guten Ton. Also los!

»München: Autofahrerpartei hebt Tempolimit auf.«

»Frisch lackiert: Batmobil.«

**Xbox** | „Hast du mal ein paar Kudos für mich?" Mit Sätzen wie diesen outen sich *Project Gotham Racing*-Junkies. Kudos heißen die Bonuspunkte, die Sie unter anderem für gelungene Drifts oder waghalsige Überholmanöver bekommen. Bereits bei *Metropolis Street Racer* auf dem Dreamcast kam dieses coole System zum Einsatz. Neu ist, dass Sie jetzt auch Kudos erhalten, wenn Sie zwischendurch einen Unfall bauen. Zusätzliche Combo-Boni müssen Sie sich in dem Fall natürlich in die Haare schmieren. Mit genügend Kudos landen nach und nach Traumflitzer wie Porsche Carrera GT oder Ferrari Enzo in Ihrer virtuellen Garage. Die 92 Kurse glänzen mit ausgeklügeltem Streckendesign und hübscher Landschaft. Zehn Stadtkulissen wie die von Chicago, Florenz oder Stockholm bereisen Sie auf diese Weise. Bis auf die Tatsache, dass sich Schäden nicht aufs Fahrverhalten auswirken und die Grafik einen Tick schneller sein könnte, ein fast perfektes Rennvergnügen! *(jo)*

**PROJECT GOTHAM RACING 2**

HERSTELLER: Bizzare Creations/Microsoft
INFO: www.xbox.de

WERTUNG: ★★★★½

# ADVANCE WARS 2

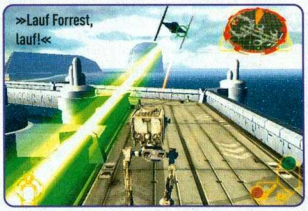
»Fußball-WM 2106: Deutschland führt.«

**GBA** | Beschützen Sie Cosmo Land vor der Armee aus dem schwarzen Loch! Teil 2 zementiert den Ruf von *Advance Wars* als bestes Rundenstrategiespiel für tragbare Konsolen. Ein Hauch von *Battle Isle* für unterwegs. Empfehlenswert! *(jo)*

HERSTELLER: Nintendo
INFO: www.advancewars.de

WERTUNG: ★★★★★

# ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE



»Lauf Forrest, lauf!«

**GC** | Top-Grafik und Sound! Liebhaber von *Star Wars* schlüpfen gern in die Haut von Helden wie Han Solo und Luke Skywalker und ballern sich durchs Universum. Nicht-Fans schmecken den schalen Beigeschmack des 08/15-Leveldesigns. *(jo)*

HERSTELLER: Factor 5/Activision
INFO: www.lucasarts.com

WERTUNG: ★★★☆☆

# VIEWTIFUL JOE

»Mit Nietenhüftbändern: Hella von Sinnen.«

**GC** | Ein Tritt in die Familienjuwelen und ein Aufwärtshaken ans Doppelkinn: Die Gegner von Superheld Joe haben es schwer. Das simple 2D-Comic-Prügelspiel mit Zeitlupen-Funktion ist ein echter Geheimtipp! Gegen Ende nur für Könner. *(jo)*

HERSTELLER: Capcom R&D Studio 4/Capcom
INFO: www.viewtifuljoe.co.uk

WERTUNG: ★★★★½

# BORDER DOWN

» Glühwürmchenplage. «

**Dreamcast** | Für Segas Dreamcast erscheinen doch noch Spiele. Zumindest in Japan. Das horizontale Shoot 'em Up hat fünf Levels und zählt zu den besten Kugelgewittern 2003. Sammler kaufen die Special Edition mit Soundtrack-CD. *(jo)*

HERSTELLER: G.rev Ltd.
INFO: www.grev.co.jp

WERTUNG: ★★★½☆

# LESERBRIEFE

## Weg mit der alten Schachtel!

### Gedanken zu den neuen EU-Warnhinweisen auf Zigarettenpackungen.

Rauchen ist gefährlich. Das weiß jeder. Bestimmt gefährlicher als Saddam Hussein, Fliegenpilze oder seiner Freundin zu sagen, dass sie schon mal schlanker gewesen sei, man sie aber trotzdem über alles liebt. Ich begrüße die neuen Warnhinweise auf Zigarettenschachteln. Trotzdem muss Kritik sein, denn ganz durchdacht ist die Sache nicht. Warum beispielsweise wurde folgender Spruch vergessen, der sogar auf Ü-Eiern steht: „Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet – verschluckbare Kleinteile"? Für gefährlich halte ich dagegen den Vermerk „Schützen Sie Ihre Kinder – lassen Sie sie nicht Ihren Tabakrauch einatmen". Wenn ich mir diverse Denkbremsen in Person ungewollter Väter und Mütter in Talkshows angucke, will ich nicht wissen, wie viele künftig Ihren Kindern 20 Mal am Tag für jeweils fünf Minuten Mund und Nase zuhalten. Super finde ich hingegen den Slogan „Hier finden Sie Hilfe, wenn Sie das Rauchen aufgeben möchten: Befragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker". Stellen Sie sich vor, dass jemand mit vorgehaltener Zigarettenschachtel eine Apotheke betritt und sagt: „Ich habe eine Sucht. Da gibt's doch sicher auch was von Ratiopharm? Gute Preise, gute Besserung und so?" Nebenbei erwähnt wünschte ich, dass die EU die Kampagne ausweiten würde. Eine Boeing 747 mit dem schwarz umrandeten Aufdruck „Fliegen kann tödlich sein" fänd ich wichtig. Oder Bierflaschen, auf denen als Warnung „Die EG-Gesundheitsminister: Vorsicht bei One-Night-Stands! Saufen macht Frauen schöner" steht. Doch zurück zum Thema Zigaretten: Mittlerweile blüht im Internet-Auktionshaus eBay der Handel mit Scherzaufklebern. Mein Tipp: Machen Sie selbst welche und werden Sie reich. Ich hätte sogar Vorschläge. „Ich bin Single, sprich mich an" hilft schüchternen Menschen. Schusselige Typen basteln sich den Aufdruck „Falls liegen gelassen:" und setzen ihre Adresse drunter. Wer Geld benötigt, tappt mit einer Schachtel rum, auf die „Hier könnte Ihre Werbung stehen" gedruckt ist. Und zur Aussage „Rauchen führt zur Verstopfung der Arterien und verursacht Herzinfarkte und Schlaganfälle" wäre die Analogie „Rauchen hilft gegen Verstopfung und führt zu einer besseren Peristaltik" nett. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

*Ihr Harald Fränkel*

*Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de*

Falls der Fallschirm nicht aufgeht und der Springer mit dem Kopf aufkommt: Zum Glück gibt's Helme!

### ICH KANN MIR NICHT HELFEN!

*Hallo PC-ACTION-Team! Ich habe ein Problem mit dem Windows Messenger 5. Ich habe einen internationalen Freund, mit dem ich oft über dieses System rede. Voice und Bild funktionierten super. Aber auf einmal, etwa im Juni, konnten wir uns nicht mehr gegenseitig sehen. […] In Version 6 allerdings bringt das Programm es fertig, dass wir uns bestaunen können, Voice funkt aber nicht. […] Gamestar gab mir keine Antwort – zeigt nun, dass ihr das bessere Magazin seid.*

CHRISTIAN ERDHUETTER, PER E-MAIL

Klar sind wir besser, von uns kriegst du eine Antwort! Sie lautet: Keine Ahnung!

### ICH FÜHL MICH IGNORIERT

*Hey, warum antwortest du nicht? Bin ich nicht wichtig genug, hä? Ich sag dir, niemand kann mich ignorieren und wenn doch, beim letzten Mal ist deswegen die Mauer gefallen und davor …*

ANDREAS WOLFGER, PER E-MAIL

### VORSICHT FALLE!

*Wollt nur sagen, dass ich die Typen voll zum Schießen finde, die zu bescheuert sind, um rauszukriegen, wie das mit den beidseitig beschriebenen DVDs funktioniert. Ich wette, das sind Leute, die beim Milchholen mit dem Rad stürzen und das*

# VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

*1-Euro-Stück verbiegen. […] Ich warte sehnsüchtig auf die Beschwerden über eingeklemmte Finger im Laufwerk, weil man die DVD IM Laufwerk wenden soll (so steht es im Inhalt). […]*

FLORIAN GIESE, EUTIN

Wir auch, deswegen haben wir die Falle eingebaut.

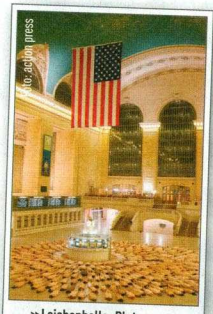
## THEMA PC-KAUF

*Liebe PC-ACTION-Redaktion, ich wollte […] mir „jetzt" zu Weihnachten einen neuen Computer kaufen […]. Deshalb frage ich euch, ob ihr mir einen „Spiele"-Computer für 1.000 bis 1.500 Euro zusammenstellen könnt. […]*

JOHANNES KRAPF, PER E-MAIL

Leider nicht. Wir haben noch nie PCs verkauft.

## ICH VERSTEH NUR BAHNHOF!



»Leichenhalle: Platz sparende Lösung.«

*Hallo, ich verstehe nicht ganz die Strategie hinter eurem neuen Erscheinungsturnus. Ihr erscheint jetzt quasi etwa fünf Tage vor den anderen Mags PC Games und Gamestar und habt so ein paar Tests früher vor diesen beiden. […] Durch dieses geänderte Veröffentlichungsdatum rutscht ihr aber doch viel stärker in direkte Konkurrenz. […]*

NICO HINZ, PER E-MAIL

Stimmt! Das macht sich bereits bei den Verkaufszahlen schmerzhaft bemerkbar – wir hoffen aber, dass die beiden anderen Magazine trotzdem überleben.

## LIEBE UND HASS

*[…] IHR seid die Besten. […] Ihr habt nicht nur euer Niveau gehalten (im Gegensatz zu anderen Zeitschriften), sondern euch schwer gesteigert. RESPEKT! Bei den Tests bin ich immer gut informiert – und dabei noch die netten Sprüche unter den Bildern. Echt cool! Von den Leserbriefen ganz zu schweigen (das Beste, sprich deine Ecke, hebe ich mir immer bis zum Schluss auf). […]*

THOMAS „SPIKE" SCHÖNFELDT, PER E-MAIL

Ich sag's Ihnen, liebe Leser: Eine multiple Persönlichkeitsstörung ist kein Spaß. Da hab ich mir glatt unter falschem Namen selbst eine Mail geschrieben und es nicht mal bemerkt.

*Euer Leben ist nicht leicht, […] von begriffsstutzigen Lesern beleidigt und […] angemacht, weil sie eure Witze nicht verstehen. Doch ich kann euch versichern, es gibt […] sie, die PC-ACTION-LESER, welche euch und eure Witze verstehen und sie als monatliche Dosis Medizin gegen die triste, graue Wirklichkeit erwarten. Weiter so! Lasst die Hirntoten ruhig reden und schreiben … sie dienen uns zur Erheiterung […] in der nächsten PCA.*

KAI KÜNNE, GEDERN

Pssst, das ist geheim! Deshalb flüstern wir die Antwort. Wir hoffen natürlich, auch in Zukunft genügend unterhaltsame Zuschriften zu erhalten – wie die folgende:

*Könnt ihr nur Scheiße schreiben? Eure Tests sind so schlecht das es wehtut Sie*

# REDAKTEURE AM PRANGER

*Fränkels medizinisches Fachwissen gehört in die Grube! Aber bei einem Streifenhörnchen wie ihm kann man wohl nicht mehr verlangen, als dass es Arsch- und Bremsbacken unterscheiden kann. Was bitte ist „postmortale Abtreibung"? Heißt das, seine Mutter wollte Fränkel abtreiben, nachdem er schon tot war? Das klingt vernünftig, entbehrt aber jeder Logik. Oder meinte er, dass seine Mutter tot war? Klingt ebenfalls sehr glaubhaft und realistisch (in Anbetracht ihres Erbens!). Oder meinte er etwa „postnatale Abtreibung", also „nach der Geburt?" Ich beantrage hiermit, Fränkel an den Pranger zu stellen und ihm so lange den aktuellen Pschyrembel auf den Kopf zu hauen, bis seine 20 Gehirnzellen wieder in Reih und Glied stehen. Hilft aber wahrscheinlich auch nix.*

GERHARD FOBIDO, PER E-MAIL

Ach ja, die Kolumne „Kondome schützen!". Ich, **Harald Fränkel**, lebe eben nach dem Motto „besser inkompetent als inkontinent und impotent". Blöd finde ich, dass meine Kollegen den Vorschlag von Leser Gabriel Lohre aufgegriffen haben, um mich zu bestrafen. Ich musste bei einem Videoabend Aufzeichnungen von Geburten ansehen und immer, wenn ich männertypisch ohnmächtig wurde, haben sie Eiswasser über mich geschüttet. Vielen Dank! Allerdings ist Ihnen, Herr Fobido, in der Mail ebenfalls ein Fehler unterlaufen. Bei der Zahl meiner Gehirnzellen steht eine Null zu viel. Ich hab nur zwei. Eine steuert den Schließmuskel, die andere ist fürs Schreiben zuständig.

## UND DIE SIND AUCH DOOF!

| REDAKTEUR | VERGEHEN | ANTRAGSTELLER |
|---|---|---|
| Benjamin Bezold | Behauptete über den Taktik-Shooter *Hidden & Dangerous 2*, dass man die Kampagne mit Freunden spielen kann. Geht aber nicht. Wir entschuldigen uns für den Fehler, bitten aber um Verständnis: Der Irrglaube des rothaarigen Hohlkörpers lag vermutlich in seiner schweren Motorikstörung begründet. Er muss jeden Ego-Shooter mit seiner Freundin zocken, weil er nicht gleichzeitig Maus und Tastatur bedienen kann. Auch eine Art von kooperativem Mehrspielermodus! | J. Uhland, Rene Wolfseher und Markus Wilding (Take 2) |
| Joachim Hesse | Schrieb im Test zum Actionkracher *Max Payne 2*, dass die neuen Waffen die Striker-Pumpgun, AK 47, MP5, Kalaschnikow und die doppelten Desert-Eagles seien. Scheiße nur, dass AK 47 und Kalaschnikow die gleiche Waffe sind. Die fünfte zusätzliche Knarre ist dagegen das Dragunov-Scharfschützengewehr. Ferner haben die Entwickler die Pump-Action-Schrotflinte gegen eine neue Variante getauscht. Von einer Strafe sahen wir ab. Der 2,02-Meter-Mann büßt bereits sein ganzes Leben, weil nur fast alles an seinem Körper sehr groß ist – mit zwei Ausnahmen. So viel sei verraten: Eins ist das Gehirn. | Alexander Wieland und weitere 8.372 Leser, die offensichtlich der Waffenlobby angehören |
| Heinrich Lenhardt | Taufte den ersten Teil der *Herr der Ringe*-Filmtrilogie um. In der Vorschau zum Strategiespiel *War of the Ring* tippte er statt *Die Gefährten* peinlicherweise „Die Gefolgschaft". Unser Wahl-Kanadier und US-Korrespondent musste zur Strafe als Legolas verkleidet in Vancouver einen Sado-Maso-Sauna-Club für Schwule besuchen und in der Dusche die Seife aufheben. Über das restliche Geschehen breiten wir den rosafarbenen Mantel des Schweigens. | Daniel „Sumpfgras" Wieler und 5.743 weitere Leser, die wegen jedes Kleinscheiß' schreien |

# DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

**1** – (1) **GTA VICE CITY**
Rockstar Games

**3** ∧ (NEU) **MAX PAYNE 2**
Remedy

**5** ∨ (3) **BATTLEFIELD 1942**
Digital Illusions

**7** ∧ (10) **JEDI KNIGHT 3**
Raven Software

**9** ∧ (17) **KNIGHTSHIFT**
Zuxxez

**2** – (2) **GOTHIC 2**
Piranha Bytes

**4** ∧ (5) **MAFIA**
Illusion Softworks

**6** ∨ (4) **COUNTER-STRIKE**
Gooseman

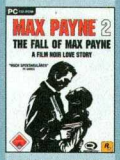
**8** ∨ (7) **VIETCONG**
Pterodon

**10** ∨ (8) **WARCRAFT 3**
Blizzard Entertainment

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | – | (11) | TRON 2.0<br>Monolith Productions |
| 12 | ∧ | (13) | FUSSBALL MANAGER 2003<br>EA Sports |
| 13 | ∨ | (9) | TROPICO 2<br>Frogcity/Poptop |
| 14 | ∧ | (19) | NHL 2004<br>EA Sports |
| 15 | ∧ | (18) | C&C: GENERÄLE<br>EA Pacific |
| 16 | ∨ | (15) | DIABLO 2<br>Blizzard Entertainment |
| 17 | ∨ | (6) | FREELANCER<br>Digital Anvil |
| 18 | ∧ | (NEU) | YAGER<br>Yager Development |
| 19 | ∨ | (14) | DIE SIMS<br>Maxis |
| 20 | ∧ | (NEU) | CALL OF DUTY<br>Infinity Ward |

## DU HAST GEWONNEN!

**Alexander Geier, Jena** erhält ein Spiel




**MAX PAYNE 2**
(Test des Monats 12/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCAL" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCAL Pac-Man) an die 01114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 605****
Schweiz : 0901 210 412*****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an lieblingspcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil 0,12 €); ** € 0,60; *** sfr 0,70; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

*sich durchzulesen. Ihr labert so eine Scheiße wie einer aus der 5. Klasse. Am besten ihr wiederholt nochmal die Grundschule. Was ich mich auch Frage wie ihr euren Abschluss bekommen habt. Es gibt Hefte die wesentlich besser sind als eures. Da bekommt man wenigstens eine richtige Antwort auf seinen Leserbrief. Und man findet nicht unter jedem Bild einen Saudummen Satz. Eure DVD's sehen auch aus als ob ihr da drauf onaniert habt. Ich glaube das war das letzte mal das so welchen wir euch mein Geld in den Ar... schiebe.*

SASCHA BERGER, PER E-MAIL

Musst du doch nicht. Gib's einfach beim Verkäufer im Kiosk ab.

*Ich habe heute seit längerer Zeit mal wieder die PC ACTION an der Tanke mitgenommen und ich muss sagen, dass eure Zeitschrift (leider) immer schlechter wird. Tut mir ja furchtbar Leid, aber eure Antworten bezüglich der Leserbriefe sind einfach schlecht. Mehr kann man dazu nicht sagen. Wollt ihr euch irgendwie von den anderen Magazinen abheben oder glaubt ihr wirklich, dass eure meist absolut schwachsinnigen Antworten irgendwie lustig sind? Ich habe in der gesamten Rubrik nicht eine Antwort mit einem Hauch an nützlichem Inhalt entdecken können. Ich frag mich echt, warum anscheinend so viele Leute eure Zeitschrift kaufen. [...]*

CHRISTOPH ROTTER, PER E-MAIL

Das fragen wir uns auch.

## ETIKETTENSCHWINDEL?

Wir freuen uns, Leser zu haben, die sich für witzig halten.

*Ich wollte nachfragen, wo man die süßen, kleinen T-Shirts kaufen kann, auf denen ihr offenbar euer Half-Life-2-Logo aufgebügelt habt ... wenn ich das mit einem von meinen T-Shirts mache (XL), erscheint das nicht so groß wie auf dem Bild auf der Titelseite. Das grenzt schon fast an arglistige Täuschung. [...]*

GABRIEL LOHRE, PER E-MAIL

Bla! Die T-Shirts gibt's bei www.puppenkleidung.de. Oder nimm dir PCA-Leser Sven Mihm zum Vorbild, der das Logo als Seepferdchenersatz auf die Badehose seines Sohns gebügelt hat.

*Hallo, ihr da, schickt mir bitte eine nähere Beschreibung zum Aufbügeln des Half-Life-2-Logos, das in Ausgabe 12/03 als Extra-Gimmick enthalten ist.*

ARNO BLAAS, PER E-MAIL

# So geht's glatt!

**Was kann man wohl mit einem *Half-Life 2*-Bügelbild machen? Aufbügeln! Das ist toll. Leider wussten einige Leser nicht, wie. Das ist blöd.**

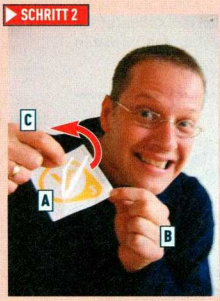
„Hätte man für die ganz Dummen unter uns vielleicht eine Anleitung beilegen sollen?", fragte Marco Lips, nachdem er unser Logo in Ausgabe 12/03 entdeckt hatte. Na gut, für die ganz Dummen liefern wir unter dem Motto „Bei uns bügelt der Chef noch selbst!" eine BILD-Anleitung mit PCA-Obermotz Christian Bigge nach.

**SCHRITT 1**

Zunächst benötigen Sie das Logo, ein Textil aus Polyester, Baumwolle oder Mischgarnen (Achtung: Kunststoffe, beispielsweise Plastiktüten, sind ungeeignet!) und eine hitzebeständige Unterlage. Wir empfehlen ein Ding, das Fachleute „Bügelbrett" nennen. Wenn Sie alle Utensilien zusammen und das Bügeleisenkabel mit einer Steckdose verbunden haben (wichtig!), machen Sie ein vorfreudiges Gesicht.

A = Bügeleisen
B = Bügel-Logo
C = Textil auf hitzebeständiger Unterlage

**SCHRITT 2**




Lösen Sie die Schutzfolie vom Bügelbild. Am besten, indem Sie es mit einer Hand festhalten und mit zwei Fingern der anderen abziehen. Einarmige holen jemanden, der hilft. Machen Sie bei diesem Vorgang ein Gesicht, als seien Sie bedingt intelligent. Jetzt das Bügelbild mit der farbigen Seite auf das Textil legen. Außer, Sie wollen das Logo auf die Unterseite Ihres Bügeleisens bügeln.

A = Logo mit Folie
B = Linke Hand
C = Rechte Hand

**SCHRITT 3**

Das Auftragen funktioniert am besten, wenn Sie das Bügeleisen auf volle Pulle stellen und damit sanft kreisen. Wichtig: Das Textil nicht am Körper tragen! Machen Sie ein debiles Gesicht. Bügeln Sie, bis es riecht, als habe Michael Schumacher neben Ihnen eine Vollbremsung gemacht und gleichzeitig gefurzt. Aber nicht so lange, bis es brennt. Leichter, vom Papier aufsteigender Dampf ist okay.

A = Debiles Gesicht
B = Männliches Geschlechtsteil
C = Kreisende Bewegung

**SCHRITT 4**

Lassen Sie das Textil und das Logo-Papier kurz abkühlen. Das zuletzt Genannte ziehen Sie dann ab – ein aufgeklebtes weißes Viereck auf einem T-Shirt würde ja auch scheiße aussehen. Zerren Sie aber nicht wie bei einem Pflaster oder wie eine Frau beim Enthaaren der Beine mit Wachsstreifen, sondern laaangsam! Schauen Sie, als seien Sie ein toller Hecht, und strecken Sie triumphierend den Daumen nach oben.

A = Ich-bin-ein-toller-Hecht-Grinsen
B = Triumph-Daumen
C = Aufgebügeltes Logo

Klar! Du benötigst nur noch ein Bügeleisen und ein T-Shirt. Diese Sachen konnten wir leider ebenso wenig wie eine Hausfrau beilegen.

***Sehr geehrte Damen und Herren, mein Sohn hat sich die PC ACTION gekauft und mich gebeten, das Half-Life-2-Logo auf sein T-Shirt zu bügeln. Leider habe ich dabei einen Fehler gemacht und nun ist das Logo samt T-Shirt unbrauchbar. Nun habe ich mich fürchterlich über mich geärgert und wollte fragen, ob Sie mir vielleicht das Logo nochmals zukommen lassen könnten? Ich wäre Ihnen wirklich sehr dankbar.***

ANITA WILHELM, WEINGARTEN

So weit hat uns die Emanzipation gebracht. Mittlerweile können Frauen nicht mal mehr das, was sie können.

## ICH WOLLTE ...

***Hallo, PC-ACTION-Team, ich bin seit zwei Jahren treuer Leser und ich wollte vorschlagen, dass ihr wie eure Schwester-Zeitschrift PC Games jeden Monat auf eure DVD Screenshots packt.***

TIMO KENTSCH, PER E-MAIL

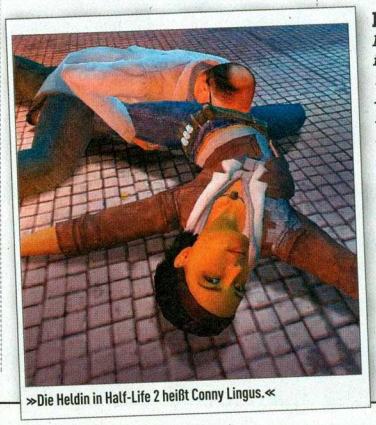
Du wolltest es vorschlagen, okay. Warum tust du's nicht?

## VASHE ZDOROVIE!

Für alle, die die kyrillischen Buchstaben des Briefs rechts nicht entziffern können: Ein laut E-Mail-Adresse gewisser „Michael Walther" schreibt, dass er unser Magazin total super findet („[...] scheiße, frauenfeindlich, asozial, antikomisch [...]"). Spitze, sogar Spätaussiedler verstehen unseren Humor.

Λεσερβριεφ

Λιεβε ΠΧΑ–Ρεδακτιον!
Ευρε Βεμερκυνγεν σινδ εχητ δασ Λετζτε. Διε σινδ σχηλιμμερ αλσ διε Ωιτζε δερ Ταυχηερεντεν ιν δεν Ζερνερβ|χηερν. Ωολλτ ιηρ ωισσεν ωασ αν ευρεν Βεμερκυνγεν σο ΣΧΗΕΙΫΕ ιστ? Ιστ μιρ εγαλ, ιχη σαγσ ευχη εινφαχη! Σιε σινδ: ΣχηειΫε, Φραυενφεινδλιχη, Ασοζιαλ, Αντικομισχη υνδ ωασ δασ σχηλιμμστε ιστ, ιστ δασ ιηρ ευχη αυχη νοχη ωιτζιγ δαβει φ|ηλτ. Ιχη ερζ™ηλ ευχη φετζτ νοχη μαλ ειινεν βεσσερεν Ωιτζ: Ζωει ΣχηειΫηαυφεν σιτζεν αυφ νερ Μαυερ υνδ ραυχηεν ειινεν θοιντ. Κομμτ ειν Δ|ννσχηισσ ωορβει υνδ φραγτ: >Καννν ιχη αυχη μαλ ζιηεν?< Σαγτ ειινερ δερ ΣχηειΫηαυφεν: >Νεεεε, δασ ισ νυρ ωασ φ|ρ διε γανζ παρτεν!<
Ωριττερ βψ Μ&Μ αυσ Β.....



»Die Heldin in Half-Life 2 heißt Conny Lingus.«

## KOMMST DU?

***Erst gibt sich Jo Hesse unschuldig, indem er auf Seite 11 der Ausgabe 12 das Bild eines unverkennbaren Aktes des Cunnilingus nicht kommentieren will, lässt dann aber doch in der Überschrift („Komm endlich!") durchblicken, welch schmutzige Gedanken in seinem Kopf umherwirren. Euer Heft wird immer sexistischer! Weiter so!***

JULIEN BOESEN, STEISSLINGEN

Moment! Mit „Komm endlich!" war (wie aus der Unterzeile ersichtlich) gemeint, dass wir wünschen, *Half-Life 2* möge endlich erscheinen. Ein Schelm, wer wie Boesen dabei denkt!

## SEXISTISCH

*Eigentlich traue ich mich als (V)erwachsener kaum, diese Mail zu schicken, denn der Inhalt folgender Zeilen ist infantil, sexistisch, brutal und nekrophil. [...] Als Belohnung winkt eine der schärfsten Schneckentexturen [...] der ganzen Videospiel-Historie. Trotzdem behaupte ich lieber, irgendein „Freund" von mir hätte bei Max Payne 2 folgende kleine Schweinerei ertüftelt: Aktiviert die Konsole, indem ihr in der Kommandozeile der Desktop-Verknüpfung den Parameter „-developer" anhängt, und ladet den Prolog des dritten Aktes, die Traumsequenz, in der sich Max selbst im Gefängnis begegnet. In der Mitte der Sequenz betretet ihr ein rot erleuchtetes Badezimmer mit einer Duschkabine, in der sich hinter der Milchglasfront eine nackte Mona ihre Haare wäscht. Sobald ihr euch der Kabine annähert, blendet das Spiel in den nächsten Abschnitt, bevor ihr mehr als einen flüchtigen Blick auf ihr Hinterteil erhaschen könnt. Also stoppt ihr auf Höhe des ersten Waschbeckens, öffnet per Zirkumflextaste die Konsole und cheatet mit „getallweapons" eure komplette Ausrüstung herbei. [...] Da die liebe Mona keine Anstalten macht, die Dusche zu verlassen, helfen wir ihr flott mit zwei bis fünf Handgranaten auf die Sprünge. Mit etwas Geschick platziert ihr die Dinger so, dass der Körper aus der „Überblendungszone" geschleudert wird und voilà: Nun habt ihr Mona Sax, nackt, wie Remedy sie schuf. Dass die Dame jetzt leider tot ist, stört euch wohl nicht wirklich, oder?*

„COMEDIAN 23", PER E-MAIL

»Sie versuchte mit allen Mitteln, ihn ins Bett zu kriegen.«

Mit Perversen, die zudem Stimmen hören (die ihres kleinen Freundes), wollen wir nichts zu tun haben. Deshalb distanzieren wir uns von deren Pamphleten. Auf Seite 162 verraten wir, wie normale Menschen die flotte Pixel-Mona nackig kriegen – und sogar noch mit ihr rumspielen können.

## LUSTIG IST DAS SOLDATENLEBEN

Foto: action press

»Neulich im Altenheim: unglaubwürdiger Wehrdienstverweigerer.«

*Benjamin „Kupferdach" Bezold hat in Ausgabe 12/2003 auf Seite 97 das Wort „Verbandskasten" gebraucht. Ich meine, an diesem Ausdruck zu erkennen, dass er nie gedient hat. [...] Wäre er bei der Armee gewesen, wüsste er, dass jeder Feldwebel ihn mit folgenden Worten bedenken würde: „Waaas, Verbandskas-*

# KLUGSCHEISSER DES MONATS

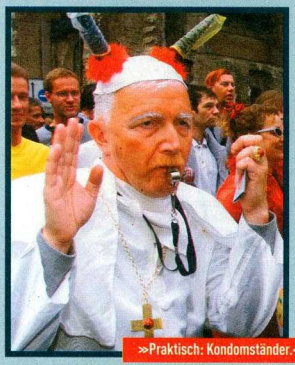


Foto: action press

»Praktisch: Kondomständer.«

*Hallo, Herr Fränkel – Sie haben wohl im Aufklärungs-Unterricht nicht aufgepasst? Jedenfalls kommt mir dieser Verdacht, wenn ich Ihren Beitrag „Kondome schützen" in der jüngsten PC ACTION lese. Ich bin nicht religiös, jedoch muss ich sagen: Faktisch hat der Papst Recht.*

*1. Kondome haben bei Schwangerschaften eine Versagerquote von 7 % – und wo ein Sperma durchkommt, passt ein HIV-Virus erst recht durch. Spermien sind mehrere tausend Mal größer.*

*2. Diese 7 % sind die Rate der Schwangerschaft nach Verhütung mit Kondomen. Schwanger werden kann eine Frau aber nur an maximal fünf Tagen im Zyklus. An den übrigen Tagen wäre die Frau auch ohne Kondom nicht schwanger geworden. Wenn eine Frau also – rein theoretisch – an allen Tagen des Zyklus schwanger werden könnte, wäre die Versagerquote der Kondome etwa vier Mal so hoch = 28 %.*

*3. Mit Aids kann man sich an jedem Tag des Zyklus anstecken. Nicht nur während der fruchtbaren Tage einer Frau. Folglich ist die Ansteckungsgefahr trotz Kondom vier Mal so hoch wie die Gefahr, schwanger zu werden (28 %). Oder mit anderen Worten: Kondome vermindern das Risiko einer Ansteckung mit Aids – aber „sicher" sind sie nicht. Darum heißt es „safer sex" und nicht „safe sex".*

*Für einen Abdruck dieses Leserbriefes wäre ich dankbar, da offensichtlich viele Menschen der (fälschlichen) Ansicht sind, dass Kondome wirksam vor Aids schützen, statt lediglich das Risiko einer Ansteckung zu vermindern.*

CHRISTOPH OSTERMANN, PER E-MAIL

Verehrter Heiliger Vater! Das Pseudonym „Ostermann" aus der Kombination „Osterhase" und „Weihnachtsmann" ist witzig, aber wir haben Sie durchschaut. Herr Karol Josef Wojtyla, es freut mich, dass sogar der Papst unser Magazin konsumiert und ihm wenigstens (virengeschützter) E-Mail-Verkehr gestattet ist. Vielleicht bitten Sie einen Ihrer Bediensteten, er solle den Artikel noch mal vorlesen. Ich schrieb, dass Kondome vor Aids SCHÜTZEN. Von einer hundertprozentigen Sicherheit war nie die Rede. Aber stimmt, eine Warnung ist trotzdem nötig und ich schiebe gleich eine hinterher: Man kann bei einem Unfall trotz angelegten SICHERHEITSgurtes sterben! Zurück zum Thema. Laut Weltgesundheitsorganisation schützen Kondome zu 90 % vor Aids. Das Verhüterli könne reißen oder verrutschen, es gebe aber keine Schlupflöcher für das Virus. Gut, wahrscheinlich haben die Wissenschaftler so Unrecht wie einst Galileo Galilei, der behauptete, die Erde umkreise die Sonne. Ab Punkt 2 Ihrer löcherlosen Argumentationskette vermochte ich Unwürdiger mangels mathematischer Kenntnisse nicht mehr zu folgen. Heißt das so viel wie: Falls eine – rein theoretische – Chance von 2 % bestünde, binnen eines Jahres von einem Kometen erschlagen zu werden, wäre ich laut Ihrer Formel mit 50 sicher tot? Weil: 2 % x 50 Jahre = 100 %. Aua! Da es sich nicht geziemt, ein päpstliches Dogma als „kompletten Bullshit" zu bezeichnen, lass ich's. Wahrscheinlich diskutieren wir über zwei verschiedene Dinge und alles ist nur ein Missverständnis. Denn während meine Kolumne vom HI-Virus handelte (Human Immunodeficiency Virus), schreiben Sie in Ihrer Mail vom HIV-Virus, also dem HI-Virus-Virus. Den kenne ich nicht. Nein, päpstlicher zu sein als Sie, verehrter Heiliger Vater, würde ich mir nicht anmaßen. Herr „Ostermann"? Frohe Ostern, Mann!

*ten!? Verbandskasten!? Sie sagen doch auch nicht Schamslippe oder Bratskartoffeln, oder!?" [...]*

MARTIN ROTH, PER E-MAIL

Verbandskasten stimmt ebenfalls. Es ist aber beruhigend zu wissen, mit welch' wichtigen Dingen sich diejenigen Leute beschäftigen, die im Ernstfall unser Land verteidigen sollen. Wir haben Angst.

## HER DAMIT!

*Her mit dem geilen UFO-Aftermath-T-Shirt! Ihr seid verpflichtet, es mir zu schenken, denn: 1. Ich sehe aus wie ein Alien. 2. Ich benehme mich wie ein Alien. 3. Mein Hobby ist Ufogucken. 4. Das hier ist alles Oberscheiße, weil ich nicht weiß, was ich schreiben soll und Angst habe, dieses geile T-Shirt nicht zu bekommen! [...]*

PHILIPP DAUN, BERNAU

Zu Recht!

## DROHBRIEF

*Hi! Ihr werdet alle sterben, wenn ihr mir nicht die Adresse der geilen Rebecca Ritter gebt!*

ANONYM, PER SMS

Wir wissen aber, dass wir auch so irgendwann alle sterben werden. Ätsch.

## Ruhig Blut!

*Call of Duty* erscheint hierzulande komplett übersetzt, aber nicht entschärft. Das Pixelblut fließt ohnehin nicht in Strömen. Eine übertriebene Gewaltdarstellung mit fliegenden Körperteilen oder anderen Sperenzchen hat dieser Titel sowieso nicht nötig.

Umwerfend! Wir meinen natürlich die Fenstersplitter-Partikeleffekte.

Wer PC ACTION liest, muss keine blöden Fragen stellen.

## GESCHNITTEN?

*Ich wollte fragen, ob es Änderungen in der deutschen Version von Call of Duty gibt. Z. B. Blut oder so? Und in welcher Sprache würden Sie es empfehlen?*

MARC DOEMER, PER E-MAIL

Wir würden es auf Deutsch oder Englisch empfehlen. Kaufen Sie das Spiel! Buy the game!

## WARUM NUR?

*Wieso bekomme ich keine Antworten, wenn ich an spieleforum@pcation.de schreibe?*

SEBASTIAN GROSSE-RHODE, PER E-MAIL

Weil's die E-Mail-Adresse nicht gibt?

## MONA SAUGT

*Was habt ihr mit dem Statement zu Mona Sax gemeint, von wegen wenn sie „Sux" heißen würde, wär's noch besser? Habt ihr „sucks" gemeint?*

MONA MAGNUSSEN, PER E-MAIL

Exakt, Mona. Falls das jetzt als Bewerbung gedacht war, bitte Foto nachreichen!

»Manchmal wär Mann dann doch gern eine Flasche.«

Foto: action press

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 208 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 208/209 mit Hersteller-Hotlines.

Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.

## DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

**1 x Geier „Harry Buster"**
(rund 30 Zentimeter hoch, super Tisch-Schmuck!)

**1 x T-Shirt „XIII"**
(Größe L, unerlässlich für Fans des Comic-Shooters!)

**1 x Lok-Brikett „Railroad Tycoon 3"**
(Fettes Teil zum Angeben bei Grillpartys!)

**GEWINNER DER VORAUSGABE:**
**Tobias Lau, Grevenbroich** (T-Shirt „UFO: Aftermath"), **Frederic Feldmann, Dortmund** (Plastik-Spielzeug „Nucleartoys"), **Daniel Wieler, Reutlingen** (Abgelaufene „Alias"-Einladung nach Hollywood)

# 1943: WÄHREND DIE WELT GREIFT EIN SCHATTE

## DIE PRESSE IST FEUER UND FLAMME...

»Endlich ein rundenbasiertes Strategiespiel, dessen Grafik voll überzeugt!«
*Alexander Geltenpoth, PC Action 10/2003, S. 70*

»Seit ich die Betaversion von Silent Storm gespielt habe, ist Half-Life 2 auf meiner persönlichen Wunschliste auf den zweiten Platz gefallen.«
*Rüdiger Steidle, PC Games 11/2003, S. 58*

»Wer Jagged Alliance mochte, sich für Taktik und teambased Action interessiert, wird Silent Storm lieben!«
*Kai Dahm, Gamigo, 05.10.2003*

bigben interactive

PC CD

# IM CHAOS VERSINKT
# N NACH DER MACHT.

**Wir schreiben das Jahr 1943:** Eine internationale Eingreiftruppe begibt sich zwischen die brennenden Fronten des zweiten Weltkriegs. **Ihr Auftrag:** streng geheimes Material tief hinter den feindlichen Linien aufzuspüren und sicherzustellen.

Koste es, was es wolle...

- Vollständig in 3D
- Spielbar auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte
- Komplett zerstörbare Spielumgebungen
- Tag- und Nachtzyklus sowie realistische Wettereffekte
- Über 75 authentische Waffen

S.2 Silent Storm

DIE NEUE REFERENZ FÜR RUNDENBASIERTE TAKTIK-SPIELE?

WWW.SILENTSTORM-ONLINE.DE

NIVAL INTERACTIVE

JoWooD Productions

# BLICKPUNKT

»Blonde Frauen im Praxistest! Heute: Rebecca verfertigt Raubkopien.«

# Kopieren verboten!?

**Seit dem 13. September gilt das neue URHEBERRECHT. Sind Sicherheitskopien von Spielen also jetzt verboten oder nicht? Was nun, was tun?**

Dass die Nudel brechen kann, wissen wir dank Dieter B. Dass CDs dasselbe Schicksal erleiden können, wissen wir schon etwas länger. Deshalb fertigen viele Zocker Sicherheitskopien ihrer Spiele-, Musik- oder Filmsammlung. Von Privatkopien aber ist die Unterhaltungsindustrie ungefähr so begeistert wie Jenny Elvers von Bohlens Buch. Die Herren und Damen meinen: Da sagt jemand nicht die Wahrheit! Und unterstellen: Wer „Privatkopie" sagt, denkt in Wirklichkeit an was ganz anderes – nämlich an Raubkopien. Deshalb haben es Plattenfirmen und Filmproduzenten so gehalten wie kleine Kinder: Es wurde gejammert und geheult, bis es die Politik nicht mehr hören konnte und die Gesetze geändert wurden. Damit das Geschrei ein Ende hat. Musik und Filme dürfen – auch privat – seit September nicht mehr kopiert

werden, wenn ein Kopierschutz auf dem Datenträger drauf ist. Blöd: Ob das jetzt auch für Computerspiele gilt, weiß niemand so genau. Nicht die Spieleindustrie und am allerwenigsten das Justizministerium (Näheres dazu in unserem Kasten). Es kann also sein, dass man nach wie vor von Computerspielen Sicherheitskopien machen darf. Trotzdem wird es verdammt schwer werden, an neue Kopierprogramme ranzukommen, denn verständlicherweise will kein Softwarehändler wegen unerlaubten Dealens mit solchen Machwerken strafrechtlich verfolgt werden. Und – großer, branchenweiter Aufatmer – Computermagazine dürfen keine Kopier-Anleitungen mehr abdrucken.

### DAS DING IST KAPUTT!

Zugegeben, CDs und DVDs sind eigentlich recht haltbare Produkte. Sie werden zwar mit einem Loch ausgeliefert, aber weder reißen noch platzen sie bei ordnungsgemäßem Gebrauch. Wer zwei linke Hände hat wie Herr Fränkel, am Wochenende mitunter in feuchtfröhliche Feierlaune gerät wie Kollege Sauerteig oder die Aggressivitäts-Abbau-Methoden von uns' Ahmet bevorzugt, kann aber ein Lied davon singen, wie Silberscheiben eines unnatürlichen Todes sterben. „50 Euro für'n Arsch – was soll's?", sagt dann vielleicht noch unser Chefredakteur, aber nicht Otto Normalverbraucher. Also ärgert man sich entweder schwarz-gelb oder rot-grün oder tippelt tränenüberströmt zu den Spielefirmen und bettelt um Hilfe. Was die einem dann sagen? Wir haben nachgefragt. Erfreulich: Die meisten Firmen zeigen sich kulant. Obwohl bei einer defekt gekauften CD der Kunde eigentlich zum Laden müsste, wo er gekauft hat, und eine selbst zerstörte CD p. P. (persönliches Pech) ist, helfen die Publisher meist weiter. Wichtig sind aber zwei goldene Regeln: Kassenzettel aufbewahren und erst mit dem Support Kontakt aufnehmen, bevor Sie den Datenträger einschicken. ANDREAS LOBER, ZOCKER

## Rechts- und Linkslage

**Sie haben nicht geschnallt, ob Sie noch kopieren dürfen? Wir schlüsseln wirre Gesetzestexte für Sie auf.**

SOS

Bisher durfte jeder von seinen Computerprogrammen eine Sicherheitskopie erstellen. Wurde die Software verkauft, musste die Sicherheitskopie mitverkauft oder vernichtet werden. Für Musik und Filme wurde das Urheberrecht jetzt geändert. Das Recht zur Privatkopie ist seither eingeschränkt. Wenn Musik- und Datenträger über einen Kopierschutz verfügen, darf dieser nicht mehr umgangen werden. Die Hersteller müssen das aber auf die Verpackung schreiben. Achtung, jetzt wird's unübersichtlich: Die Neuregelung gilt an sich nicht für Computerprogramme. Hier bleibt die Sicherungskopie zulässig, ein Hinweis auf den Kopierschutz muss wohl aber auch nicht auf die Box. Computerspiele sind nämlich im urheberrechtlichen Sinne Zwitter. Sie zählen einerseits zu den Computerprogrammen, werden andererseits aber auch als Laufbilder, teilweise gar als Filmwerke geschützt. Auch Musik, Texte und Darstellungen können als Werkkategorien eigenen urheberrechtlichen Schutz genießen. Wie man mit dieser Zwitterstellung umgehen soll, weiß momentan niemand. Im Gesetzgebungsverfahren war nicht von Spielen die Rede. Das Justizministerium weiß auch nicht weiter und als Anwalt soll man seinen Mandanten zur Vorsicht raten: Lieber immer vom Schlimmsten ausgehen. „Das Schlimmste" bedeutet für Spieler: Privat- und Sicherheitskopien und Kopierprogramme sind möglicherweise verboten. Für die Hersteller: Es könnte eine Verpflichtung geben, auf der Packung einen Hinweis auf den Kopierschutz anbringen zu müssen. Sind Ihnen die vielen Konjunktive in diesem Kasten aufgefallen? Die stinken uns auch, aber eine exakte Auskunft können wir Ihnen trotz Nachfrage momentan nicht erteilen. Klasse, was? DR. ANDREAS LOBER, RECHTSANWALT

# Gib's mir noch mal!

Wer auf Nummer Sicher gehen will, kopiert nicht mehr und tauscht beschädigte Spiele-CDs am besten um. Aber funktioniert das auch problemlos? Und wenn ja, wie? Wir haben bei den wichtigsten Spiele-Herstellern für Sie nachgefragt.

**ELECTRONIC ARTS:**

**CLAUDIA LANGER, PR MANAGER**

„Normalerweise lassen wir uns beschädigte Datenträger einsenden und tragen das Rückporto. Die Datenträger werden nach dem neuen Gewährleistungsrecht 24 Monate lang kostenlos umgetauscht. Unterschiede zwischen registrierten und nicht registrierten Kunden werden momentan beim Support nicht gemacht. Wenn der Datenträger einen Defekt aufweist, der eindeutig in der Produktion begründet liegt, lassen wir den Kunden das Spiel unfrei einschicken. Wenn es um gebrauchte, ersteigerte Datenträger geht, tauschen wir diese aus. Sobald es um ein Spiel geht, dessen Seriennummer im Internet schon in Gebrauch ist, verweisen wir auf den Verkäufer oder die Internettauschbörse."

**TAKE 2:**

**MARKUS WILDING, PR MANAGER**

„Wichtig ist auf jeden Fall: Wir benötigen den defekten Datenträger und einen Kaufnachweis, also möglichst den Kassenzettel. Das muss der Kunde auf eigene Kosten an uns schicken. Wenn der Datenträger schon beim Kauf kaputt war, fallen keine weiteren Kosten an. Wenn der Datenträger nach Ablauf der Garantiezeit defekt zurückgeschickt wird, müssen 10 Euro Bearbeitungsgebühr und das Rückporto bezahlt werden."

**UBISOFT:**

**RALF WIRSING, BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER**

„Die defekten Datenträger müssen immer zurückgesandt werden. War der Datenträger bereits anfänglich defekt oder wurde er ohne Verschulden des Käufers zerstört, erfolgt der Austausch kostenlos, wir erstatten auch das Porto des Kunden zurück. Wenn der Datenträger durch Verschulden des Käufers unbrauchbar wurde, verlangen wir eine Unkostenpauschale von 5 Euro für Porto und Verpackung. Das Porto für die Rücksendung an Ubisoft trägt dann der Kunde."

**VIVENDI UNIVERSAL GAMES:**

**TANJA HOHMANN, PR MANAGER**

„Wenn ein Kunde eines unserer Produkte im Handel kauft, so geht er mit dem Händler einen rechtlich bindenden Kaufvertrag ein. Folgerichtig kann nur der Händler Ansprechpartner des Kunden bei eventueller Reklamation sein. Bei berechtigten Kundenreklamationen tauscht der Handel nach unserer Erfahrung anstandslos Produkte um. Der Händler wiederum – als Rechtspartner von Vivendi Universal Games – setzt sich mit uns in Verbindung und bereinigt die Reklamation über Warengutschrift oder Retoure. Anders stellt sich die Situation natürlich dar, wenn Kunden Produkte direkt über unseren Shop beziehen und reklamieren. In diesem Fall sind wir unmittelbarer Vertragspartner des Kunden und er kann das Produkt natürlich direkt bei uns umtauschen. Jeder unserer Warensendungen ist ein Retourenformular beigelegt, auf dem der Kunde lediglich als Retourengrund „defekt" anzukreuzen braucht. Wir übernehmen die Portokosten für Rücksendung und schicken die neue CD kostenlos und portofrei zu. Sollte der Artikel zwischenzeitlich ausverkauft und ein Umtausch nicht mehr möglich sein, dann erstatten wir anstandslos den Kaufpreis. Bei sonstigen technischen Problemen kann sich der Kunde per Telefon, Mail oder Fax an unsere Hotline wenden, die montags bis samstags von 9 bis 21 Uhr zur Verfügung steht. E-Mail-Anfragen werden in der Regel innerhalb eines Tages beantwortet."

**EIDOS:**

**MARCUS BEHRENS, PRODUCT DEVELOPMENT MANAGER**

„Zuerst sollte sich der Kunde bei unserem Support melden. Datenträger, die bereits beim Kauf defekt waren, tauschen wir kostenlos um, der Kunde muss nur das Porto des Briefes an uns tragen. Aus Kulanz machen wir das oft auch bei CDs, die später kaputt gegangen sind und Kratzer haben. Allerdings nicht, wenn sich das bei einem Kunden häuft und er auf diese Weise öfter CDs an uns schickt. In jedem Fall muss ein Kaufbeleg mitgeschickt werden."

**MICROSOFT:**

**PAMELA LIEBHARDT, SENIOR PRODUCT MANAGER**

„Fehlerhafte gekaufte Software tauschen wir selbstverständlich immer um. Bei solchen Produkten, die erst nach dem Kauf kaputt gegangen sind, entscheiden wir situativ. Das heißt, es gibt keine feste Regel, die besagt, dass wir immer kostenlos umtauschen, aber wir sind hier generell sehr kulant."

**ACTIVISION:**

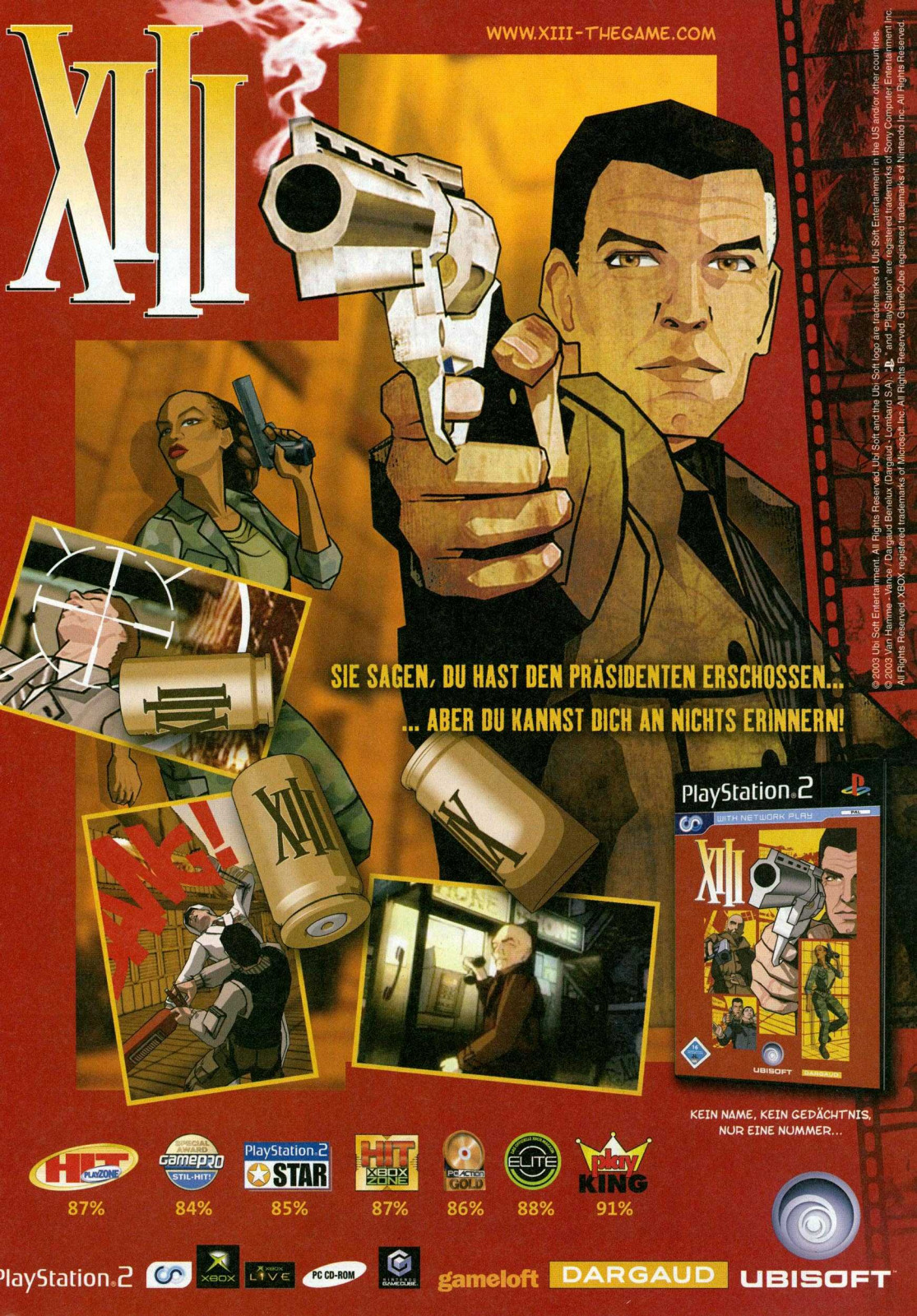
**JULIA VOLKMANN, PR EXECUTIVE**

„Activision unterscheidet beim Produktumtausch wie auch beim Support nicht zwischen registrierten und unregistrierten Kunden. Generell ist anzumerken, dass die erste Anlaufstelle für einen Produkttausch der Händler ist, bei dem das Produkt erworben wurde. Rücksendungen an Activision sollten auch unbedingt vorher mit unserem Support abgesprochen werden, um Verzögerungen oder nicht bearbeitbare Tauschanfragen zu vermeiden. Konstellationen: 1. Datenträger war bereits anfänglich defekt. In diesem Fall tauschen wir ohne Nachfrage das Produkt um. Sollte das Produkt nicht mehr lieferbar sein, bieten wir dem Kunden ein Ersatzprodukt oder die Rücknahme des Produktes an. 2. Datenträger wurde ohne Verschulden des Käufers zerstört oder wurde durch Verschulden des Käufers unbrauchbar. In beiden Fällen tauschen wir das Produkt nach Vorlage des Originals (am besten mit Kassenzettel) gegen eine Gebühr von 12 Euro um. In diese Gebühr wurden bereits die Versandkosten des Kunden eingerechnet. In allen Fällen übernimmt Activision die Versandkosten für die Rücksendung des getauschten Produktes."

**KOCH MEDIA:**

**DR. KLEMENS KUNDRATITZ, GESCHÄFTSFÜHRER**

„Bei anfänglich defekten Produkten, die über den Handel bezogen werden, ist grundsätzlich der Handel für die Abwicklung der Gewährleistung zuständig. Manchmal melden die Kunden sich aber auch hier direkt bei uns. Sie sollten dann den Datenträger samt Kassenbeleg zurückschicken. In Ausnahmefällen reicht aber auch die glaubhafte Aussage einer verzweifelten Mutter ;-). Wenn das Produkt über den Handel bezogen wurde, sollte der Kunde normalerweise die Portokosten übernehmen (wir ersparen ihm ja den Weg zum Händler). Wurde das Produkt über das Internet bezogen, so kann der Kunde den Datenträger unfrei an uns zurückschicken. Einen Unterschied zwischen registrierten und nicht registrierten Kunden machen wir hier nicht. Bei nachträglich defekten Produkten räumen wir dem Kunden unabhängig von den Gewährleistungsregelungen ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Der Original-Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM sind an uns zurückzuschicken. Die Versandkosten werden von uns erstattet. Dies gilt jedoch nicht, wenn der Defekt auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist."


XIII
WWW.XIII-THEGAME.COM
SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...
... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!
PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
XIII
UBISOFT
DARGAUD
KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS,
NUR EINE NUMMER...
HIT PLAYZONE
87%
SPECIAL AWARD GamePro STIL-HIT!
84%
PlayStation 2 STAR
85%
HIT XBOX ZONE
87%
PC ACTION GOLD
86%
ELITE
88%
Play KING
91%
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
GAMECUBE
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A). "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

# Lass die Puppen tanzen!

Was haben Computerspieler mit den Tänzerinnen der Dancefloor-WM gemeinsam? Beide kämpften auf der Jugendmesse „Nexxt Generation" um Ruhm und Ehre. Mittendrin, statt nur dabei: das Sondereinsatzkommando der PC ACTION.

»No Angels: irgendwie unscharf.«

»Der Versuch der PC-ACTION-WWCL-Damen Sabrina und Patrizia, mit dem Cabrio zu fahren, schlug fehl.«

»Links: Zielwasser.«

Im Rahmen der Jugendmesse Nexxt Generation fanden vom 17. bis zum 19. Oktober in Hannover auf zwei Etagen und 15.000 Quadratmetern Fläche die Finalspiele der PC-ACTION-WWCL-Turnierserie statt. Die besten Einzelspieler und Clans aus Deutschland, Österreich und der Schweiz machten das altehrwürdige Messe-Gelände der niedersächsischen Landeshauptstadt für ein Wochenende zum Mekka der Computerspieler. Was nicht zuletzt auch daran lag, dass neben den PC-ACTION-WWCL-Finalspielen mit der „Activation" Deutsch-

lands größte LAN-Party des Jahres für knapp 1.500 Teilnehmer stattfand.

### W-W-WAS?

Doch was ist die WWCL? Veranstalter Michael Wegner klärt Unwissende auf: „Seit wir mit der WWCL und der Unterstützung von Intel im Jahre 2001 gestartet sind, fassen wir ähnlich wie die ATP im Tennis die Turnierergebnisse der wichtigsten LAN-Partys in Deutschland, Österreich und der Schweiz unter einem Dach zusammen. Daraus ergibt sich eine ständig aktualisierte Rangliste aller LAN-Spieler. Die besten 16 Teilnehmer oder Teams laden wir halbjährlich zum großen Finale ein, bei dem sie um Preise im Wert von rund 70.000 Euro kämpfen. In Zahlen ausgedrückt gibt es plus/minus 300 WWCL-LAN-Partys pro Jahr und über 100.000 registrierte WWCL-Spieler."

### DER PREIS IST HEISS!

Auf einer riesigen Videoleinwand konnten die Messebesucher die aktuellen Partien rund um die Uhr verfolgen und sich dabei an leckeren Snacks, süffigen Cocktails, einer Retro-Videospiele-Ausstellung oder den zahlreichen Messe-Miezen erfreuen. Aber nicht nur vor Ort in Hannover, sondern auch im Live-Stream via Internet verfolgten Tausende die spannenden Matches. Jan „mTw-ThePig" Villwock war der glückliche Gewinner im hart umkämpften *Warcraft 3: Frozen Throne*-Finale und durfte mit einem nigelnagelneuen Smart Roadster im Wert von 15.000 Euro nach Hause düsen. Nicht schlecht, was?

### SCHLECHTE VERLIERER?

Also alles Friede, Freude, Eierkuchen während der diesjährigen PC-ACTION-WWCL-Finalspiele? Nicht ganz, wenn man den Äußerungen des im *Battlefield 1942*-Finale Zweitplatzierten „Stosstrupp Steiner Clans" Glauben schenkt. Deren Beschwerden in diversen Internet-Foren nach Ende des Turniers schlugen hohe Wellen in der Szene. Von mangelhafter Organisation und einem nicht für erfahrene Spieler ausgelegten Regelwerk war da zu lesen. Weil cheaten nicht erlaubt war? Was war wirklich vorgefallen? Zur Klärung des genauen Sachverhalts baten wir die Organisatoren und den „Stosstrupp Steiner Clan" zum Gespräch. Wie beide Parteien die Angelegenheit mit dem Abstand einiger Wochen beurteilen, lesen Sie in den Interview-Kästen auf dieser und der folgenden Seite.

»Schönheitswettbewerb: Aus in der Trostrunde.«

# Sieger-Typen!

**Wer hat gewonnen und in welcher Zusammensetzung sind die Clans angetreten? Hier erfahren Sie's!**

### COUNTERSTRIKE 5 GEGEN 5:

1. **A-LOSERS.MSI (Deutschland),** Lineup: Bodo „bodo" Sbrzesny, Kamil „DonKamilo" Sleczek, Michael „neo" Mitrega, Christian „Blizzard" Chmiel, Jens „voodoo" Hansen
2. **PLAN-B.CS (Österreich),** Lineup: Hans-Peter „anHe" Ressel, Hubert „hitmAn" Mayer, Sebastian „lous" Schmid, Johannes „chaoslord" Steindl, Stephan „t0xic" Traintinger
3. **High Fidelity (Deutschland),** Lineup: David „chef-koch" Nagel, Stefan „monsta" Hess, Frank „faddl" Ksiazkiewicz, Erich „erich" Endres, Daniel „chief" Leichtle

### WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE 1 GEGEN 1:

1. **JAN „MTW-THEPIG" VILLWOCK (Deutschland)**
2. Marius „sK.Thagor" Klaus (Deutschland)
3. Dennis „TaKe" Gehlen (Deutschland)

### BATTLEFIELD 1942 8 GEGEN 8:

1. **DEUTSCHLANDS KRANKE HORDE (Deutschland),** Lineup: Manuel „monsti" Asberger, Felix „TheKing" Goerth, Julian „palle" Ahrens, Daniel „shinji" Viranji, Torben „Xeen" Fritzen, Fabian „Assi96" Cholewa, Dennis „B1ack" Rhatje, Martin „Elektrika" Burmester
2. **STOSSTRUPP STEINER (Deutschland),** Lineup: Thorsten „Deep Slumber" Vieth, Marco „pfg" Porip, Philipp „Zion" Kirberg, Christian „metatron" Frank, Heinz „coups" Sikora, Kevin „Commander" Schwitzki, Matthias „Schneeweiss" Herdel, Rafael „Zecke" Schaffrat
3. **LMS CLAN.NET (Österreich),** Lineup: Stefan „Brubaker" Novak, Martin „Mura" Moravitz, Michael „El*Mariachi" Gradinger, Tobias „Cypher" Früchtl, Markus „Nano" Juric, Christof „Subzero" Juric, Albert „Alberti" Grassl, Bernhard „Giga" Weinbacher

### NEED FOR SPEED 1 GEGEN 1:

1. **PETER „PHARAO" WISSE (Deutschland)**
2. Verena „seeN^Noob" Vlajo (Österreich)
3. Harald „[DWD]Sicarius" Herrmann (Deutschland)

### SERIOUS SAM – THE SECOND ENCOUNTER 1 GEGEN 1:

1. **HENDRIK „RIDDLER" KERSTIN (Deutschland)**
2. Herbert „Gaxi" Mahr (Österreich)
3. Volker „Killerjoke" Hohlwegler (Deutschland)

### SOLDIERS OF ANARCHY 1 GEGEN 1:

1. **GERD „TSW|NOSFERATO" PETERMANN (Deutschland)**
2. Matthias „Kingmatas" Glensk (Deutschland)
3. Florian „fiji-flo" Merz (Deutschland)

### BLOBBY VOLLEY 1 GEGEN 1:

1. **SIMON „DRUIDE" DEUSER (Deutschland)**
2. Siegfried „HomerJS" Kremser (Deutschland)
3. Paul „n4f#preGhan" Rutkowski (Deutschland)

AUF DVD
VIDEO

## INTERVIEW „WIR SIND MIT DEN VIERTEN FINALS IN HANNOVER SEHR ZUFRIEDEN"

Michael Wegner von der WWCL.

**Die Initiatoren der vierten WWCL-Finals ziehen ein rundum positives Fazit. Völlig kalt lässt die Offiziellen die ihrer Meinung nach haltlose und ungerechtfertigte Kritik des StS-Clans – kommentieren wollten sie diese deshalb nicht.**

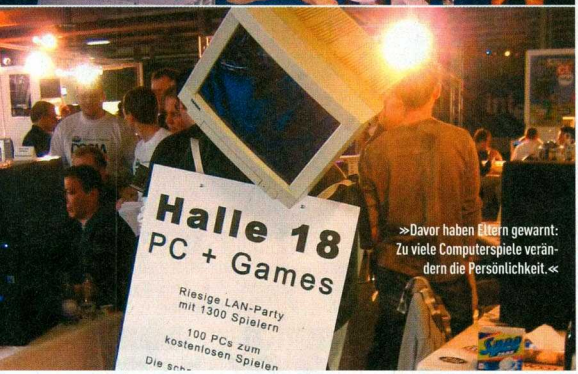
**PC ACTION Wie lautet dein Fazit des kürzlich beendeten WWCL-Finals in Hannover?**

**MICHAEL WEGENER:** Wir sind mit den vierten Finals in Hannover sehr zufrieden. Es war eine rundum gelungene Veranstaltung ohne Wenn und Aber. Auf zwei Etagen und fast 15.000 Quadratmetern Fläche gab es eine Menge Attraktionen für alle Besucher: Die besten Computerspieler wurden gekürt, die schnellsten PCs Deutschlands prämiert und Deutschlands größte LAN-Party 2003 hat deren Teilnehmer begeistert. Weiterhin konnte man auf 100 PCs mit den neuesten P4-CPUs und Ati-Grafikkarten die brandaktuellsten Spiele testen und zocken, im Retro-Bereich in Erinnerungen an die Anfänge der Computerspiele versinken und sich bei den vertretenen Ausstellern über innovative Produkte rund um das Thema Gaming & Computer informieren.

**PC ACTION Was hat euch besonders gut gefallen und gibt es Dinge, die ihr zukünftig anders machen wollt?**

**MICHAEL WEGENER:** Uns haben alle Bereiche der Finals sehr gefallen, so dass es schwer ist, einen Favoriten auszumachen. Aber die drei zentralen Programmpunkte WWCL-Finalspiele, DOCM und die „Activation LAN-Party" gehören mit absoluter Sicherheit zu den Kandidaten. Zu den geplanten Verbesserungen: Die vierten Finals lagen bereits im 90-Prozent-Bereich, so dass wir uns beim nächsten Mal primär mit dem Feintuning beschäftigen werden. Dazu gehört die Retro-Area, aber auch die Aufteilung der Flächen in den beiden Etagen.

»Der Torero hatte alle Mühe, den wilden Stier zu bändigen.«




»Davor haben Eltern gewarnt: Zu viele Computerspiele verändern die Persönlichkeit.«

Der Spieler von heute kühlt mit Wasser.

# Höher! Schneller! Geiler!

Auch bei der Deutschen Overclocking Meisterschaft warteten zahlreiche Gewinne auf die eifrigsten Schrauber. Hier die Sieger im Überblick.

**HÖCHSTE ÜBERTAKTUNG:**

1. **HARTMUT LAMM:** Celeron Mobile 1.5 GHz @ 3.0 GHz (100%)
2. **DANIEL POLLOCK:** Athlon1700+ (1.466 GHz) @ 2.41 GHz (64.4%)
3. **SRDJA MATOVIC:** Pentium4 1.8 GHz @ 2.95 GHz

**SCHNELLSTER PC DEUTSCHLANDS:**

1. **ALEXANDER KLAHBOLD:** Athlon64 FX-51 (2.2 GHz) @ 2.89 GHz
2. **NIKLAS STÄHLER:** Pentium4 2.8 GHz @ 3.5 GHz
3. **DANIEL POLLOCK:** 1700+ (1.466 GHz) @ 2.41 GHz

**KREATIVSTE KÜHLUNG:**

1. **DANIEL POLLOCK**
2. **HARTMUT LAMM**
3. **ANDRÉ SCHRÖDER**

## GEILE TEILE!

An dem kalten WWCL-Herbstwochenende machten nicht nur die besten Actionspieler ihre Meister unter sich aus, sondern auch die Hobbyschrauber der Nation hatten ihren großen Auftritt. Wer seinen PC am höchsten übertakten konnte, die kreativste Kühlung im Gehäuse hatte oder den schnellsten Prozessor besaß, durfte sich „Deutscher Overclocking Meister" nennen. Hartmut Lamm, dem Sieger in der Kategorie „Übertakten" gelang das Kunststück, seinen Celeron Mobile von 1,5 GHz auf 3,0 GHz hochzuzüchten. Respekt! CHRISTIAN SAUERTEIG

## INTERVIEW „WIR WOLLTEN NUR LEICHT ABZUSTELLENDE MISSSTÄNDE AUFZEIGEN!"

Die Homepage des StS-Clans.

**Beim *Battlefield*-Turnier im Rahmen der PCA-WWCL-Finals sei es nicht mit rechten Dingen zugegangen, behauptete der Clan „Stosstrupp Steiner" (www.stosstrupp-steiner.de). Ehrlich, oder gings um Cheats?**

**PC ACTION Für die, die euch nicht kennen – stellt euch bitte kurz und knapp unseren Lesern vor.**

**STS-CLAN:** Gerne! Der „Stosstrupp Steiner" wurde im August 2000 als *Sudden Strike*-Clan gegründet, avancierte im Laufe der Zeit zum Multigaming-Clan* und hat mittlerweile eine Mitgliederstärke von knapp 150 Spielern. Wir bieten für alle Gamer eine Basis und versuchen, mit Spaß rund ums Spiel erfolgreich zu sein, ohne uns unter Druck zu setzen.

**PC ACTION Ihr hattet euch für die PCA-WWCL-Finals qualifiziert. Dort lief aus eurer Sicht einiges schief. Was genau hattet ihr zu bemängeln?**

**STS-CLAN:** Im Grunde bemängeln wir nur die Koordination zwischen den WWCL-Admins, deren Einsatzbereiche und die Gepflogenheiten einiger weniger Verantwortlichen. Es kann nicht angehen, dass kurz vor einem Finalspiel die Regeln von einem WWCL-Admin erweitert werden und zwar so, wie es diesem gerade richtig erscheint. Das passt nicht zu so einem großen Event wie den WWCL-Finals. Und wir möchten noch mal klarstellen, dass wir mit dem erreichten zweiten Platz sehr zufrieden sind, mehr war an diesem Wochenende nicht drin. Es ist nicht so, dass wir als schlechte Verlierer unseren Unmut äußern wollten.

**PC ACTION Wie hätte man das Ganze besser lösen können? Die Bedingungen galten ja für alle Spieler gleichermaßen.**

**STS-CLAN:** Wir würden uns eine etwas bessere zeitliche Planung wünschen. Dass immer alle Spiele zu einem bestimmten Zeitpunkt gespielt werden können, ist bei so einer großen Veranstaltung auf recht engem Raum natürlich nicht immer möglich. Was uns sehr wichtig ist, dass bei den Spielen WWCL-Admins tätig sind, die auch ein wenig Ahnung von diesen haben beziehungsweise sie wenigstens einmal gespielt haben. Das war bei *Battlefield* wohl gar nicht der Fall. Willkürlich wurden wesentliche Spiel-Elemente als Programmfehler bezeichnet und von den Admins verboten. Ebenfalls sollten Regeln für die Spiele lange vor dem Turnier erstellt werden und für alle ersichtlich sein und nicht während der Finals geändert oder gar erweitert werden.

**PC ACTION Was sind die Konsequenzen für euch aus diesen angeblichen Missständen? Erleben wir den StS-Clan künftig nicht mehr in der WWCL-Turnierserie?**

**STS-CLAN:** Weitere Teilnahmen an WWCL-Finals schließen wir nicht aus, da die WWCL für uns noch immer eines der größten Ereignisse in Deutschland im Bereich PC-Spiele ist. Diese Frage stellt sich aber erst nach erfolgreicher Qualifikation. Mit unserer Protestaktion wollten wir nur leicht abzustellende Missstände aufzeigen, in der Hoffnung, dass diese in Zukunft zur Zufriedenheit aller WWCL-Teilnehmer nicht mehr auftreten. Wir denken, dass wir diesbezüglich mithilfe einschlägiger Internetseiten und der PC ACTION einen Anstoß gegeben haben. Dafür danken wir!

* Clan, der sich nicht nur auf ein bestimmtes Spiel spezialisiert hat.]

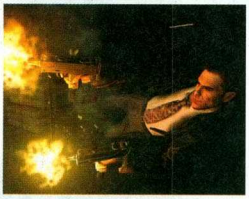
# MAX PAYNE™ 2

## THE FALL OF MAX PAYNE

### A FILM NOIR LOVE STORY

"KEIN ANDERES SPIEL SETZT ACTION GEKONNTER IN SZENE. PFLICHTKAUF!"

PC ACTION



WWW.MAXPAYNE2.DE

LÖSUNGSBUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH

PC CD

XBOX

PlayStation 2

REMEDY

© 2003 Rockstar Games, Inc. Max Payne and the Max Payne logo, Rockstar Games and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Remedy and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

# Voll im rot-grünen Bereich!

**Nvidia schickt id Software in den Ring, Ati lässt Valve von der Kette – noch nie haben Grafikchip-Hersteller mit so harten Bandagen um die Gunst von PC-Spielern gekämpft.**

„Meine Grafikkarte rendert besser als deine!" – solche Wutausbrüche gibt es nicht nur in unserem als PC-ACTION-Redaktion getarnten Verlags-Kindergarten. Seit ein paar Monaten tobt ein Grabenkrieg in den höchsten Wipfeln der Spiele-Industrie. Angefangen hat Gabe Newell von Valve Software: Letzten September legte er auf der „Shader Day"-Konferenz von Ati hausgemachte Benchmarkwerte von *Half-Life 2* vor, welche der Hardware des Gastgebers deutlich bessere Werte bescheinigten als aktuellen Nvidia-Karten, deren DirectX-9-Tauglichkeit Newell infrage stellte.

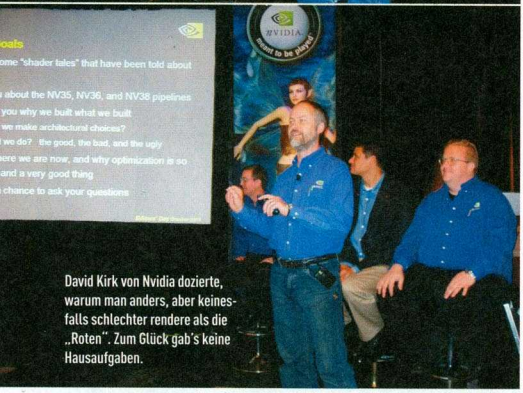
## ANTWORT AUF DIE VALVE-PROPAGANDA

Nvidia reagierte auf solch starken Tobak mit einer Gegenveranstaltung in San Francisco, die wir am 21. Oktober besuchten. Firmenchef Jen-Hsun Huang übte sich in der Rolle des distinguierten Gastgebers und mied es gar, Ati („die rote Firma") beim Namen zu nennen. Chief Scientist David Kirk wurde klarer: Man wolle mit „Missverständnissen" über Nvidia-Hardware aufräumen. „Uns fehlt nicht die Kraft unter der Haube, sie wird nur bisher noch nicht ausgeschöpft. Wir haben mehr Floating-Point-Pferdestärken, eine höhere Bandbreite und die Fähigkeit, flexibel bei der Render-Genauigkeit zu sein." Auf gut Deutsch: Die Geforce-FX-Grafikchips erfordern mehr Anpassungs-Aufwand seitens der Spielemacher, hätten dafür aber mehr Geschwindigkeits-Potenzial und könnten Bilder korrekter rendern – vorausgesetzt der Programmcode werde optimal auf die Nvidia-Hardware abgestimmt.

## TEMPO 60 FÜR DOOM

Und wie kontert man am besten die Ati-Liebkosungen der Source-Engine-Entwickler? Indem man die Hersteller der renommiertesten Spiele-Engine-Brutstätten zum Treueschwur unter dem Nvidia-Banner versammelt. Id Software entsandte seinen Chef Todd Hollenshead. Der hatte zwar keine spielbare Version von *Doom 3* im Gepäck, ließ aber ein paar neue Detailinfos verlautbaren. So werde *Doom 3* eine „Framerate-Sperre" haben, mehr als 60 Fps werden nicht gerendert – ungeachtet

Nee, ehrlich: Trotz mürrischen Gesichts hat Todd Hollenshead (links) von id Software Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang voll lieb.




David Kirk von Nvidia dozierte, warum man anders, aber keinesfalls schlechter rendere als die „Roten". Zum Glück gab's keine Hausaufgaben.

# Ach, du dicke Lippe!

**Wir stellen Vorwürfe von Ati-Fan Gabe „Half-Life 2" Newell den Entgegnungen der Nvidia-Pressekonferenz gegenüber.**

Auf dem „Ati Shader Day" äußerte sich Newell zu den Problemen, die aus seiner Sicht durch das Optimieren für DX9-Hardware entstehen, und entrüstete sich über ergaunerte Benchmark-Resultate: „Benchmark-Ergebnisse spiegeln nicht mehr die reelle Performance im Spiel wider ... unsere Kunden werden angepisst sein."

Das seien Fehler der Vergangenheit: „Eine Optimierung muss das korrekte Bild erzeugen, nicht einen Benchmark beschleunigen, und darf keine vorberechneten Ergebnisse enthalten." So erläutert Nvidias Director of Software Engineering Nick Triantos die Regeln, nach denen die rund 100 Mitarbeiter in der Software-Optimierungs-Abteilung inzwischen vorgehen. Benchmark-Optimierungen seien mittlerweile aus den Treibern entfernt worden.

Gabe Newell beschwerte sich, dass das Anpassen des *Half-Life 2*-Codes an die Nvidia-„Mixed Mode Architektur" fünfmal mehr Zeit gekostet habe als für Ati-Karten, wo ein solcher Aufwand nicht nötig war.

Nvidias Chief Scientist David Kirk zu diesem Vorwurf: „Code, der für Radeon geschrieben wurde, muss überarbeitet werden, damit er auf Geforce FX läuft; der Umkehrschluss ist ebenfalls wahr. Sie werden immer mehr Spiele sehen, die für Geforce FX entwickelt wurden und Shader enthalten, die auf Radeon nicht laufen."

Gabe Newell war von der DirectX-9-Leistung der aktuellen Nvidia-Chipsätze so wenig angetan, dass er als Optimierungsvorschlag provokant „Betrachtet NV3X als DX8-Hardware!" anregte.

David Kirk erklärte: „Geforce FX und Radeon entsprechen beide dem DX9-Standard, aber auf sehr unterschiedliche Art." Eine Sichtweise, die auch Microsoft teilt: Dean Lester, General Manager für Windows Graphics and Gaming Technologies, hatte *Half-Life 2* unlängst als neues Benchmark-Produkt für DirectX 9 proklamiert. Dennoch betonte er: „Nvidia realisiert die Vision, die wir von unserer Software haben, und hilft dabei, DirectX zum Leben zu erwecken."

der Hardware-Fähigkeiten: „Das ist im Renderer so fest einprogrammiert".

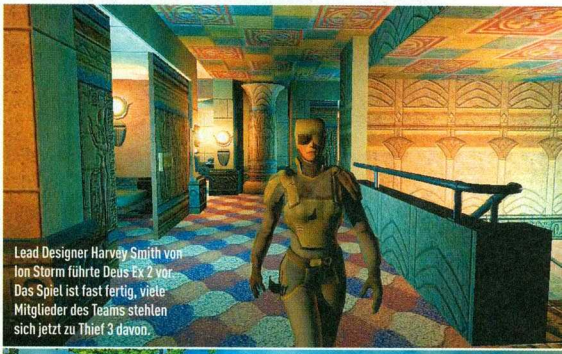
## „WIR UNTERSTÜTZEN DEN MARKTFÜHRER"

Nicht jeder will sich so deutlich wie Gabe Newell mit einem Grafikchip-Hersteller ins Bett werfen. Auf der Nvidia-Veranstaltung predigten die anwesenden Spielemacher Pragmatismus. So meinte Mark Rein von der *Unreal*-Engine-Werkstatt Epic Games: „Du musst dich nicht auf eine Hardware festlegen, das wäre dumm." Reid Schneider von Electronic Arts, seines Zeichens Producer bei *Battlefield Vietnam*, sieht es ähnlich: „Nvidia ist der Marktführer und wir sind in diesem Geschäft, um Geld zu verdienen – also unterstützt du den Marktführer, so einfach ist das." Und auch wenn die Rhetorik von Newell Eiszeitbeziehungen vermuten lassen, arbeitet Nvidias Entwicklersupport-Truppe weiterhin mit Valve zusammen, um ein gutes *Half-Life 2*-Spielerlebnis für Besitzer „grüner" Hardware zu erzielen.

## INTEGRIERTER MIST

Panikausbrüche, die „falsche" Grafikkarte im PC zu haben, sind deshalb verfrüht. Die Spielemacher sorgen dafür, dass ihre Top-Titel auf allen aktuellen Grafikkarten laufen. Es kann höchstens vorkommen, dass Sie bei einzelnen Titeln auf einige optische Gimmicks verzichten müssen. Das wahre Sorgenkind der Programmierer sind vielmehr die integrierten Grafiklösungen ohne separate GPU von Billig-PCs: Mark Rein von Epic beklagt „diesen Mist, der so gut wie keine Features unterstützt. Wir verbringen viel mehr Zeit mit Problemen integrierter Grafik als mit Anpassungen für Ati- und Nvidia-Grafikchips."

**AUF DVD**
**VIDEO**



Lead Designer Harvey Smith von Ion Storm führte Deus Ex 2 vor. Das Spiel ist fast fertig, viele Mitglieder des Teams stehlen sich jetzt zu Thief 3 davon.

»UT 2004: Mark Rein von Epic Games schwebte als Riesen-Hummel ein!«

# Berufsberatung in Serie

TEIL 5

**Bei Anruf fort! Wie sich Christian Sauerteig nach einem Telefonat mit seinem heutigen Chef und einem Abend im „Freudenpark" für den Redakteurs-Job im Frankenland begeistern ließ.**

Computer- und Videospiele verzückten mich schon in jungen Jahren. Und bereits damals flimmerten in erster Linie Sport- und Rennspiele sowie Wirtschaftssimulationen über meine Mattscheibe. Das hat sich bis heute nicht geändert – nur, dass ich mein einstiges Hobby im Sommer 1998, wenige Tage nach meinem 18. Geburtstag, zum Beruf machte. Und das kam so:

## RUF! MICH! AN!

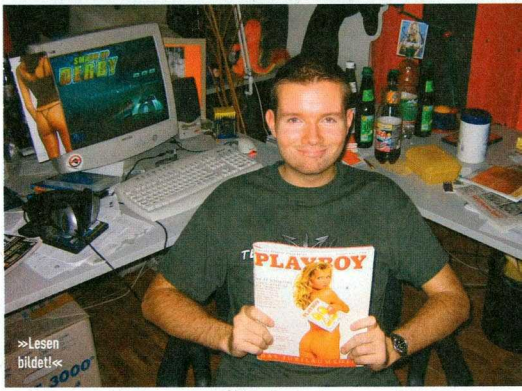
Nachdem ich 1996 mit einem Freund ein Online-Magazin namens *Link – Das Online Magazin* gestartet hatte, ging alles ganz schnell. Okay, über den Namen kann man streiten, aber was soll's? Damals gab es nur ganz, ganz wenige Spielemagazine im WWW, so dass wir trotz biederen Designs rasch Erfolge feierten. Vor allem die Tatsache, nahezu alle Spiele kostenlos nach Hause geschickt zu bekommen, war für mich als armen Schüler natür- lich eine ganz große Sache. Als Gegenleistung erwarteten die Hersteller fundierte Testberich- te auf unserer Homepage, die scheinbar nicht nur den zahlreichen Lesern, sondern auch meinem heutigen Arbeitgeber ganz gut gefielen. So hatte ich eines kalten Wintermorgens plötzlich folgende E-Mail in meinem Postkasten: „Hallo Christian, ruf mich doch bitte mal dringend an, es geht um geschäftliche Perspektiven. Meine Telefonnummer: 0911-2872[redacted] Vielen Dank, Christian Bigge – Redaktion PC ACTION."

## PROSIT!

Also habe ich da einfach mal angerufen und erfahren, dass die PC ACTION dringend Nachwuchs benötigt, ich der richtige Mann sei und doch unbedingt mal in Nürnberg vorbeischauen soll. Fahrtkosten, Hotel und alle Extras würden großzügig übernommen. Coole Sache! So fand ich mich 14 Tage später gemeinsam mit unserem heutigen Hardware-Schrauber Bernd Holtmann zum Vorstellungsgespräch ein. Nach dem abschließenden Exzess bis in die frühen Morgenstunden in einer völlig seriösen Bar namens „Freudenpark" war klar: Hier muss ich hin! Und so begann meine Redakteurs-Laufbahn bei der PC ACTION, die nun schon über fünf Jahre dauert und so schnell hoffentlich nicht zu Ende geht.

CHRISTIAN SAUERTEIG

»Der letzte Schrei: Sauerteig bewies schon immer Gespür für neueste Modetrends.«




»Lesen bildet!«

## Das rat ich dir!

### SCHNUPPER DOCH MAL REIN!

Ich hatte beispielsweise nicht nur für „mein" Online-Magazin geschrieben, sondern auch Tipps & Tricks für diverse Konkurrenz-Zeitschriften verfasst und während der Schulzeit ein Praktikum bei einem Stadtmagazin gemacht. Klingt nicht spektakulär, bringt aber eine Menge. Vor allem den Einblick in den häufig stressigen Redaktionsalltag. Das Spielen macht nur einen Bruchteil unseres Jobs aus und der zeitliche Aufwand ist auch nicht ohne. Wer freitags gerne um 14 Uhr Feierabend machen möchte, am Wochenende lieber faulenzt und werktags um 17:30 Uhr die Füße auf der heimischen Couch hochlegen will, sucht sich besser einen anderen Beruf.

### MACH DICH SCHLAU!

Sie sind kein Ass in der Schule? Macht überhaupt nichts! Sie müssen nämlich nicht unbedingt eine 1+ in Deutsch haben, um Redakteur zu werden. Die im Schulunterricht vermittelten Themen bringen einen in der Arbeitspraxis nämlich nur bedingt weiter. Viel wichtiger: lesen, lesen, lesen. Ich selbst lese etliche Zeitschriften und Bücher in meiner Freizeit – nur so kriegt man am besten ein Gefühl für Sprache und Wortwitz. Außerdem ist es für jeden, der in dieser Branche Fuß fassen möchte, unabdingbar, sich mit diverser Fachliteratur fortzubilden. Egal, ob Zeitschriften oder Online-Magazine – nur wer auf dem neuesten Wissensstand ist, kann auch über aktuelle und zukünftige Themen berichten.

# Halo: Der Kampf um die Zukunft geht weiter.

## Endlich auch für PC.

Jetzt mit Multiplayer-Funktion

HALO®

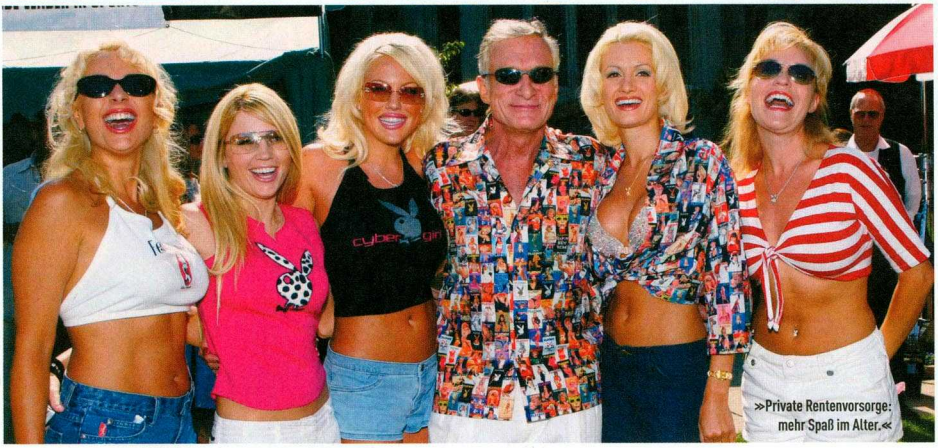
Der Xbox-Knaller Halo: Kampf um die Zukunft erobert den PC. Zu Fuß oder in Fahrzeugen, mit terrestrischen und extraterrestrischen Waffen – auf der Ringwelt Halo musst du den Feind aufspüren und vernichten. Du bist auf dich allein gestellt. Und von deinem Überleben hängt die Zukunft der Menschheit ab. Oder du fightest dich mit einem Team durch die brandneuen Multiplayer-Missionen.

BUNGIE gearbox POWERED BY gamespy Microsoft game studios

www.microsoft.com/Games/Halo

© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Amped, die Xbox Logos, das XSN Sports Logo, das Microsoft game studios Logo und Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

# VORSCHAU



»Private Rentenvorsorge: mehr Spaß im Alter.«

## Näschen für Häschen?

**Ein Leben zwischen Penis-Pumpen und Sexfilm-Stars: PLAYBOY: THE MANSION macht Sie zum Chef des bekanntesten Erotik-Unternehmens der Welt.**

**Wirtschaftssimulation** | Wollten Sie schon immer einmal in die verdammt beneidenswerte Haut von *Playboy*-Papa Hugh Hefner schlüpfen? Dann ist *Playboy: The Mansion* bestimmt ganz genau Ihr Ding. In der Welt der Reichen und Schönen leiten Sie bei dieser Wirtschaftssimulation als Firmenchef das gigantische *Playboy*-Imperium, kümmern sich um Foto-Shootings, entwickeln Sex-Spielzeug und erfreuen sich an Ihrer 3D-Luxusvilla, die Sie für Ihre zahlreichen Freundinnen mit Gästezimmern und allerlei Firlefanz ausbauen können. Bis Sie es dort mit Horden von heißen Frauen, superwichtigen Promis und jeder Menge Champagner auf Ihren berühmt-berüchtigten *Playboy*-Partys krachen lassen können, ist es allerdings noch ein wenig hin. Geplanter Erscheinungstermin des schlüpfrigen Spielchens ist erst im Herbst nächsten Jahres.

CHRISTIAN SAUERTEIG

**Info: www.arushgames.com/games/playboy**

## BESSERWISSER

### CHRISTIAN SAUERTEIG ÜBER SIXPACKS BEI EBAY

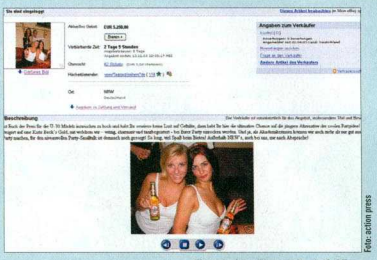


Foto: action press

»Fläschchen Eigenurin: € 3,95.«

### Zum Ersten, zum Zweiten und ...

... zum Dritten! Satte 25.050 Euro blätterte ein Kunde des Internet-Auktionshauses Ebay auf den Tisch, um einen lustigen Abend mit einer Kiste Krombacher und sechs mehr oder weniger drallen Mittdreißigerinnen zu ersteigern, die kurz vorm Eintritt in die Wechseljahre sind. Verrückt? Vermutlich. Die sechs Frauen tingeln inzwischen von Talkshow zu Talkshow und geistern munter durch den Blätterwald. Wie lange? Mindestens bis zum Abend der begehrten Party. Doch der Illusion des freudig erregten Höchstbietenden auf eine feucht-fröhliche Feier mit anschließender Gruppen-Orgie erteilte eine der werten Damen bereits eine Abfuhr: „Jeder weiß doch, dass die Party, auf der wir erscheinen, ein Medienereignis wird. Deswegen werden wir dort kaum in Lack und Leder auftreten. Wir wollen eh nix Schmuddeliges." Ja, schade eigentlich und dem armen „Käufer" viel Spaß mit dem teuersten Kaffeekränzchen seines Lebens. Da lobe ich mir eher die jüngere Nachahmer-Variante. Die sieht nicht nur um Längen besser aus, sondern war – zumindest noch bei Redaktionsschluss – mit 5.350 Euro ein echtes Schnäppchen. Und statt Regenwald-Pils haben die sechs BWL-Studentinnen sogar eine Kiste Becks Gold am Start. Juhu!

CHRISTIAN SAUERTEIG

# Ford-Setzung

## V-RALLY 3 erscheint für den PC!

**Renn-Simulation** | Über ein Jahr nachdem die Konsolen-Version erschienen ist, dürfen auch PC-Spieler bei *V-Rally 3* über Stock und Stein brettern. Der dritte Teil der Rennserie verspricht eine bessere Steuerung, schönere Landschaftsgrafiken, detailliertere Autos und ein überarbeitetes Fahrmodell. Hobby-Schrauber können der Konkurrenz zudem zeigen, wo der Hammer hängt, und ihren Rallye-Flitzer ordentlich aufmotzen. Veröffentlichungstermin des *Colin McRae*-Konkurrenten ist Ende November. CHRISTIAN SAUERTEIG

**Info:** www.vrally3.com

# Herzlichen Dunk!

## NBA LIVE 2004 macht Sie zum Korb-Jäger!

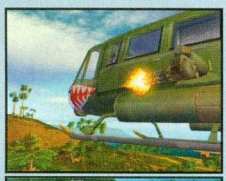
**Sport** | Zu kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Testversion zu EA Sports' Basketball-Simulation *NBA Live 2004*. Wichtigste Neuerung neben einem umfangreicheren Saison-Modus inklusive Manager-Part ist die „Freestyle-Steuerung". Mit wenigen Tastenklicks zaubern selbst Basketball-Neulinge spektakuläre Aktionen aufs Parkett. Außerdem haben die Entwickler die ohnehin leckere Optik noch einmal aufpoliert, die Gegner-KI verbessert und natürlich alle Daten der jüngst angelaufenen NBA-Saison integriert. Den ausführlichen Testbericht finden Sie in der nächsten PC ACTION. CHRISTIAN SAUERTEIG

**Info:** www.nbalive2004.com

# DARAUF WARTEST DU!

## KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL

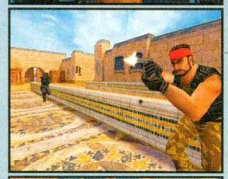
**1** – [1]
**HALF-LIFE 2**
Valve Software
April 2004



**2** ∧ [3]
**BATTLEFIELD: VIETNAM**
Digital Illusions
1. Quartal 2004

**3** ∨ [2]
**DOOM 3**
id Software
April 2004

**4** ∧ [6]
**FAR CRY**
Crytek
Februar 2004



**5** – [5]
**COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO**
Turtle Rock
4. Quartal 2003

**6** ∧ [11]
**CONAN**
Cauldron
Januar 2004

**7** ∧ [8]
**DIE SIMS 2**
Maxis
Anfang 2004

**8** ∨ [7]
**DEUS EX 2: INVISIBLE WAR**
Ion Storm
1. Quartal 2004

**9** ∧ [16]
**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**
Electronic Arts
1. Quartal 2004

**10** ∧ [15]
**UNREAL TOURNAMENT 2004**
Digital Extremes/Epic Games
5. Februar 2004

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | ∧ | [19] | **DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666 |
| 12 | ∧ | [NEU] | **LORDS OF EVERQUEST** Rapid Eye, 4. Dezember |
| 13 | ∧ | [NEU] | **DTM RACE DRIVER 2** Codemasters, 2. Quartal 2004 |
| 14 | ∧ | [18] | **TERMINATOR 3 – KRIEG DER MASCHINEN** Clever's Games, Mitte November |
| 15 | ∧ | [NEU] | **NBA LIVE 2004** EA Sports, Ende November |
| 16 | ∨ | [14] | **STALKER: OBLIVION LOST** GSC Game World, September 2004 |
| 17 | ∨ | [13] | **WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, März 2004 |
| 18 | ∧ | [NEU] | **VAMPIRE – DIE MASKERADE: BLOODLINE** Troika Games, 2. Quartal 2004 |
| 19 | ∧ | [12] | **TRIBES VENGEANCE** Sierra Studios, Ende 2004 |
| 20 | ∧ | [NEU] | **HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE** EA LA, 3. Quartal 2004 |

## DU HAST GEWONNEN!

**Martin Spitz, Offenbach** erhält ein Spiel

**SPELLFORCE**

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pcaw Siedler II) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 9900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 655****
Schweiz : 0901 210 412*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Str.77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* € 0,49 (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
** sfr 0,70*** € 0,60
**** € 41/Min. ***** sfr 0,50/Min.

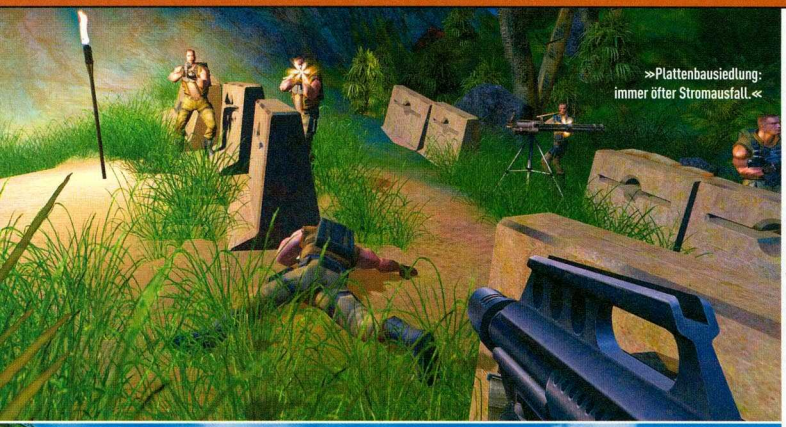
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- 22 Levels
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 11 tragbare Waffen
- 3 fest installierte Waffentypen
- 4 Granaten/Sprengsätze
- 12 bis 20 Stunden Spielzeit
- 3 Mehrspieler-Modi für 4 bis 16 Spieler

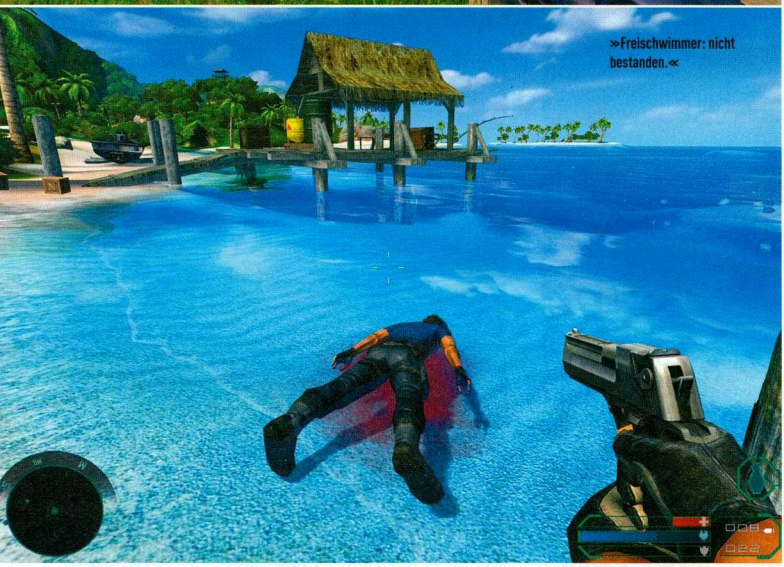
»Auslandseinsatz: Struck lässt Badetücher sichern.«

# Der König von Mallorca?

Jack ist der King. Je mehr wir von ihm und FAR CRY sehen, desto mehr lieben wir es. Da Sie vermutlich ähnlich empfinden, verraten wir Ihnen den neusten Inselklatsch.



»Plattenbausiedlung: immer öfter Stromausfall.«



»Freischwimmer: nicht bestanden.«

AUF DVD
VIDEO

Die Karibik. Ein sonniger Tag im Jahr 2020. „Das wird von Minute zu Minute seltsamer", murmelt Hauptfigur Jack in seinen Dreitagebart. Der Mann vermisst nicht etwa seinen Rasierer, er hat unangenehmere Probleme. Sein Boot ist futsch, merkwürdige Männer sperrten ihn in einen verrotteten japanischen Weltkriegsbunker und Valerie, seine einzige und zahlende Passagierin, ist verschwunden. Fehlt nur noch, dass er vorbestraft oder HIV-positiv ist und 20 Kinder durchfüttern muss. Was klingt wie die Geschichte eines Typen, der Ihnen an der Haustür ein Abo von *Auto, Motor, Sport* andrehen will, ist der Auftakt zu einem exzellenten Ego-Shooter. Ja, das können wir heute schon sagen, denn wir haben ihn gespielt.

## DREI WEGE FÜR EIN HALLELUJA

Beim Spielablauf verlässt *Far Cry* den Genre-Trampelpfad und geht neue Wege. Sie wollen zum Beispiel einen Buggy aus einem Söldner-Camp klauen? Methode 1 ist, reinzustürmen, alle Gegner zu plätten und sich hinter das Steuer des Gefährts zu klemmen. Die Chance, bei der Aktion unter johlenden Rufen der Söldner („Knipst ihn aus!", „Gib auf, Kumpel!") als Sieb zu enden, ist allerdings hoch. In Anbetracht der Tatsache, dass der Ego-Shooter mit einem Checkpunkt-System arbeitet und es keine Schnellspeicherfunktion gibt, ist eine solche Vorgehensweise also kaum ratsam. Wie wäre es im Gegenzug mit ein wenig Taktik? Immerhin verfügen Sie in den weitläufigen Levels fast über völlige Handlungsfreiheit. Falls Sie Ballermänner sprechen lassen möchten, dann bitte durchdacht! Können Sie den Kerl im Wachturm ausschalten? Wie verhindern Sie, dass jemand Alarm schlägt? Was bringt es

# Vorsicht Baustelle!

**Crytek liefert sämtliche Editoren, damit Sie tolle Add-ons für *Far Cry* basteln können. Falls Sie mal Mods ohne Maschinengewehre und Söldner entwerfen möchten und bisher noch keine Idee hatten: Da können wir Ihnen helfen!**

### PIRATEN

Karibik, Sonne, Meer ... wer wünscht sich bei dieser Kombination nicht ein paar Typen mit Kopftuch und Augenklappe, die mit einer Fregatte die Gegend unsicher machen und Schätze vergraben?

Foto: action press

### JETSKI-RENNEN

Das Wasser sieht fantastisch aus, Boote sind bereits im Spiel vorhanden: Wäre es nicht toll, wenn die Mod-Designer Jetskis und ein paar knackige Rundkurse entwerfen? Wir wollen *Wave Race* am PC!

Foto: action press

### BEACHVOLLEYBALL

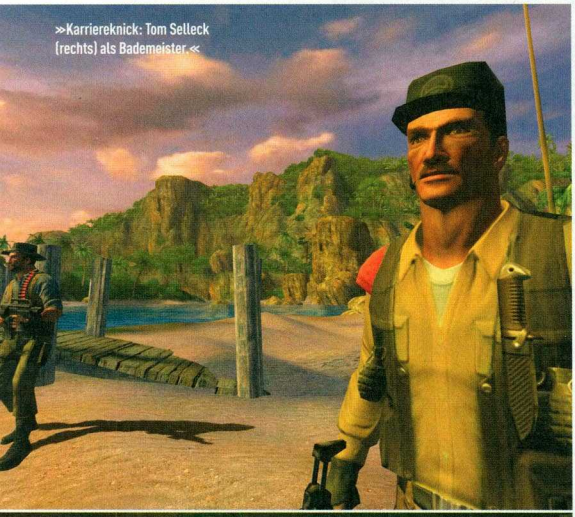
Ein Netz, ein Ball, schon könnte man Beachvolley spielen. Aber bitte mit Bikini-Schönheiten! Sicherlich die größte Herausforderung, da bisher auf der *Far Cry*-Insel fast nur Männer hausen.

Foto: action press

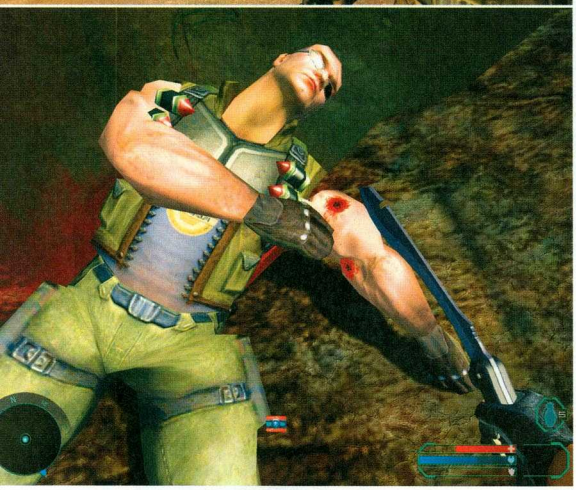
### SANDBURGEN BAUEN

Seien Sie ehrlich: Wobei hatten Sie am meisten Spaß im Strandurlaub mit den Eltern? Natürlich: Sandburgen bauen! Mit der tollen Grafik von *Far Cry* könnte man diese vergessene Kunst perfektionieren.

Foto: action press



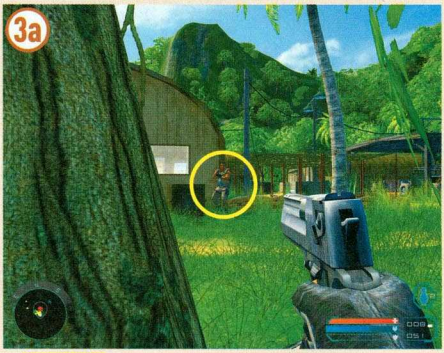
»Karriereknick: Tom Selleck (rechts) als Bademeister.«



»Billigproduktion: In der neuen Staffel von Emergency Room sparen die Produzenten am Operationsbesteck.«

Sie erschießen eine der drei Wachen, die auf die Fahrzeuge aufpassen. Das versetzt die beiden anderen in Alarmbereitschaft.

Die zwei verbleibenden Söldner rennen in die Richtung, aus der die Schüsse kamen, und halten nach Ihnen Ausschau.



Der farbige Söldner entdeckt Sie und nimmt Sie vor der Unterkunft des Kommandanten unter Beschuss.

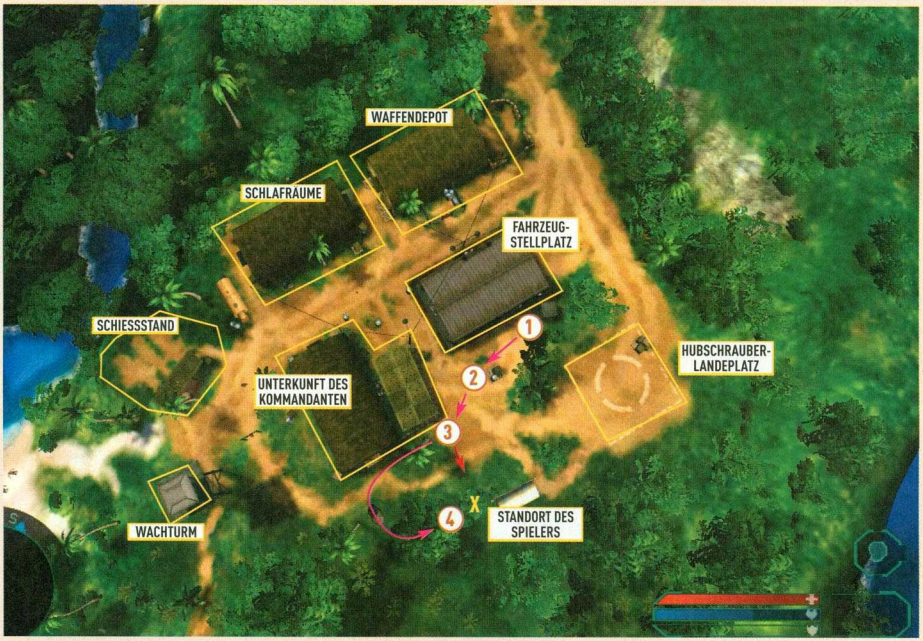
Ihnen, ein besseres Gewehr aus der Waffenkammer zu klauen? Können Sie den Treibstofftank in die Luft jagen, um mehrere Gegner auf einen Schlag zu erledigen? Legen Sie den zweiten Buggy lahm, damit niemand Sie verfolgt?

## DIE NUMMER SICHER

Die dritte Lösung wäre, dass Sie es machen wie in *Splinter Cell*: Lassen Sie sich erst gar nicht blicken! Wer muss schon durch das Lager latschen, wenn er über den Schleichpfad im Dschungel robben kann? Immer hilfreich: ein Blick durchs Fernglas. Und für dieses Spezialgerät würde der bayerische Innenminister vermutlich sein linkes Bein und jeder Profispanner eines seiner Augen hergeben! Zusätzlich zum 14fachen Zoom belauschen Sie über ein eingebautes Richtmikrofon die Gespräche verdächtiger Subjekte, als säßen Sie nebeneinander auf der Wohnzimmercouch. Kommt Ihnen trotz Spezial-Equipment ein Bursche zu nahe, können Sie auch Steinchen werfen, um den Kerl von sich abzulenken. Ein Radarfeld in der rechten unteren Bildecke zeigt, ob Ihr Gegner noch ahnungslos ist (grün), Gefahr wittert (gelb) oder Sie bereits sieht (rot). Achten Sie darauf, dass Sie keinen Papagei aufscheuchen oder ein Schwein erschrecken, das bekommen Ihre Widersacher sofort mit. Dadurch, dass

# PISA: Neue Studie

**Die Gegner in *Far Cry* sind so schlau, dass wir beschlossen haben, diesem Aspekt einen eigenen Kasten zu widmen. Wir zeigen Ihnen anhand einer simplen Angriffssituation, wie schwer es ist, einen Buggy zu mopsen. Sehen Sie selbst, wie das enden kann ...**



Statt Ihnen ein leichtes Ziel zu bieten, versteckt er sich hinter einer Kiste und taucht nur ab und zu auf, um zu feuern.

Während Sie mit dem Farbigen beschäftigt waren, hat sein Kollege Ihre Stellung umlaufen und greift von der Seite an.

Crytek fast alle Aktionen der künstlichen Intelligenz (KI) der Computergegner überlässt, entwickelt sich jede Situation immer wieder anders. Ein echter Genuss! Wer das ganze Spiel mit allen Varianten sehen will, muss jeden der 22 Levels mehrmals spielen. Denn wer merkt schon beim ersten Mal, dass er etwa durch eine Höhle den Weg abkürzen kann? Eben.

## GANZ SCHÖN SCHARF, DER SCHÜTZE

Doch egal was kommt, Sie sollten gerüstet sein. Sammeln Sie also immer fleißig die Wummen und kugelsicheren Westen Ihrer Gegner ein. Auf diese Weise häufen Sie nach und nach von der Machete bis zum Raketenwerfer ein ordentliches Arsenal an. Hand-, Rauch- und Blendgranaten inklusive. Wer stehend mit dem Scharfschützengewehr

# Jesus, die Muskeln will ich auch!

Auf der ganzen *Far Cry*-Insel sehen die Charaktere aus wie Bodybuilder. Und das, obwohl es nirgends ein Fitness-Studio gibt. Wir verraten Ihnen, wie Sie selbst auch ohne Trimm-dich-Geräte Ihren Körper stählen. Ach ja: Wir übernehmen keine Haftung für Folgeschäden.

(Fotos: Action press, Fotomontage: Paul Krügel)

### *Triceps brachii*

Andreas zeigt Ihnen eine Übung für den Armstrecker. Die ist etwas aufwendig, also bitte Vorsicht! Achten Sie darauf, die Arme nicht ganz durchzudrücken. Jetzt ein paarmal die Arme zu 90-Grad-Winkeln beugen und Sie kennen den Triceps brachii.

### *Cortex cerebri*

Neben all den Muskeln sollten Sie nie Ihr Gehirn vernachlässigen. Am besten können Sie die rindenförmige Ansammlung von Nervenzellen am äußeren Rand des Großhirns durch die Lektüre von PC ACTION stimulieren. Ein nicht repräsentativer Versuch an einem anonymen Probanden zeigte jedenfalls erstaunliche Wirkung.

### *Trapezius*

Wer nachts in Diskos versucht, jungen Mädchen unter den Rock zu spannen, bekommt schon mal einen steifen Nacken. Mit mehr Muskeln wäre das nicht passiert. Anhand von 21 Flaschen zeigen wir Ihnen, wie die passende Übung funktioniert. Danke, Christian!

### *Pectoralis major*

Den Brustmuskel trainiert für Sie eine Frau. Nicht, dass Rebecca das nötig hätte, aber wir dachten, das sei passend. Die Übung ist simpel: Liegestütze. Achten Sie darauf, dass die Hände nicht zu weit nebeneinander sind, Sie den Rücken gerade halten und das Becken nicht hängen lassen.

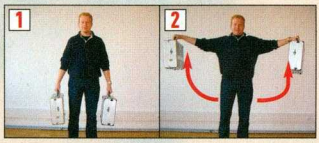
### *Biceps brachii*

Den bekannten Angebermuskel am Oberarm trainieren Sie mit Gewichten. Dabei Ihre Gliedmaße nie ganz durchhängen lassen! Als Gewicht können Sie verwenden, was Sie im Haushalt finden. Wer kein Fettarme-Milch-Trinker wie Harald ist, darf auch gern einen vollen Getränkekasten nehmen.

### *Rectus abdominis*

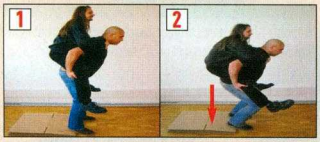
In der Redaktion nennen wir Herrn Bigge auch „die Wampe". Weil er die besten Entscheidungen aus dem Bauch heraus trifft. Wer weniger Wanst haben will, macht „Crunches". Beine anwinkeln, Hände an den Kopf und den Oberkörper ohne Schwung langsam „einrollen". Bei der Abwärtsbewegung nie ganz hinlegen, sondern Spannung halten!

### *Deltoideus*



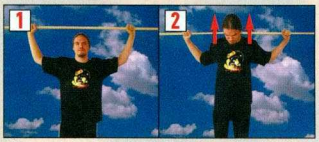
An Schlüsselbein, Schulterblatt und Oberarmknochen sitzt der Trapezmuskel. Wer ihn trainiert, bekommt breite Schultern. Genau das Richtige für unseren Benjamin, damit er endlich mal bei seinen Eltern auszieht. Wichtig: Arme nicht ganz durchdrücken und Handgelenke strecken!

### *Gluteus maximus, Quadriceps femoris, Biceps femori*

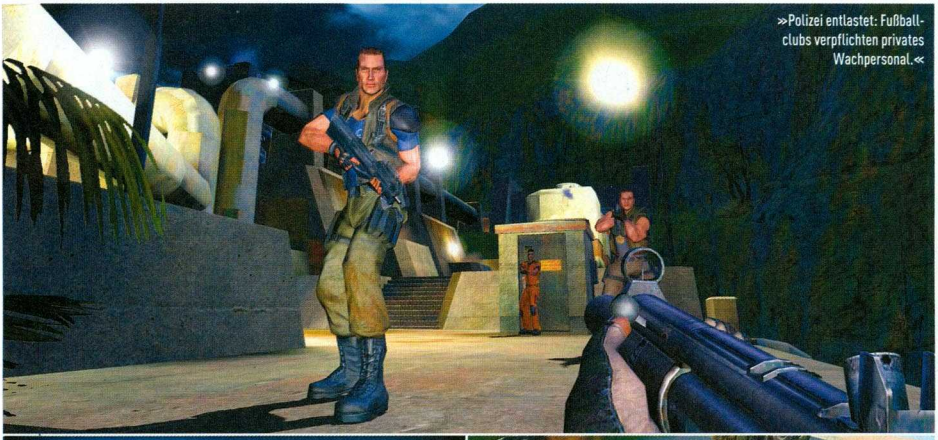


Die Übung ist für'n Arsch. Unter anderem. Hauptsächlich aber für die großen Oberschenkelmuskeln. Gehen Sie ins Hohlkreuz wie Ahmet und lassen sich von einem Freund oder einer Freundin (hier: Andreas) besteigen. In die Knie gehen, bis Ober- und Unterschenkel 90 Grad bilden, dann wieder hoch. 2.000 Mal.

### *Latissimus dorsi*

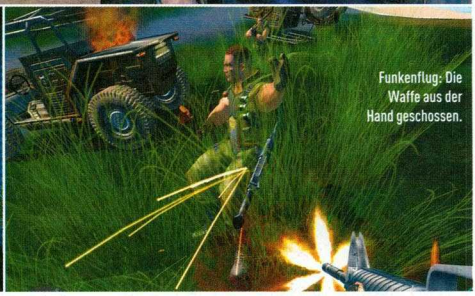


Der Rücken ist groß und man selbst sieht ihn selten. Trotzdem können dort ein paar Muskeln nicht schaden. Das geht am besten mit Poser-Klimmzügen in den Nacken. Da Jo aber noch nie in seinem Leben einen Klimmzug beendet hat, tun wir einfach mal so, als ob er hoch in der Luft hängt.



»Polizei entlastet: Fußballclubs verpflichten privates Wachpersonal.«

»Flugüberwachung Schweiz: Tower chronisch unterbesetzt.«



Funkenflug: Die Waffe aus der Hand geschossen.

»Gefährlich: Meinungsverschiedenheiten unter Golfwagen-Caddys.«

versucht, seine Ziele zu treffen, hat übrigens schlechte Karten: Zwar können Sie kurz per Knopfdruck die Luft anhalten, doch schon bald wackelt das Zielfernrohr wie der Schwanz eines gut gelaunten Hundes. Besser Sie knien oder legen sich hin! Wieder zwei Tasten mehr, die Sie im Griff haben müssen. Wer rennen möchte, muss ebenfalls eine Extra-Taste drücken. Während dieser Zeit sprinten Sie wie Carl Lewis – so lange die Ausdauerleiste reicht. Kleiner Tipp: Je leichter die ausgewählte Waffe, desto schneller sind Sie. Wer nicht gern läuft, tauscht Schusters Rappen gegen Fahrzeuge. Vom Schlauchboot über Jeeps bis hin zu Paraglidern – Sie finden massig Vehikel. Die steuern sich derzeit aber noch etwas hakelig. Ungeübte heizen mit dem Buggy momentan durch die Gegend, als hätten Sie selbst zu viel Benzol getankt, oft macht der Kühlergrill Bekanntschaft mit der nächsten Palme. Daran sollten die Coburger noch feilen. Wer möchte, darf übrigens während der Fahrt ausnahmsweise die Cockpitperspektive verlassen und die Verfolgerkamera einschalten.

## KEINE MACHT DEN DOOFEN

Auf den Grips der Spielfiguren darf Crytek stolz sein. Kein anderes Spiel präsentiert sich bislang so fortschrittlich. Alleine einen Gegner ordentlich vor die Flinte zu bekommen, ist gar nicht so leicht. Und das liegt nicht nur daran, dass die Cry-Engine auf Hitboxen verzichtet und deshalb genau registriert, welches Polygon Sie treffen. Einmal aufgescheucht, halten die Fiesewichte genauso still wie ein hyperaktives Kind, das heimlich am Kaffee seiner Mutter genippt hat – gar nicht. Die Kerle verschanzen sich hinter Palmen, Kisten und in Hauseingängen, lösen Alarm aus, umlaufen Ihre Stellung, dass es ein wahrer Genuss ist. Anhand des Kastens auf Seite 56/57 demonstrieren wir Ihnen, wie das im Einzelfall ablaufen kann. Wir sagen bewusst „kann", denn wie gesagt: Durch die Gegner-KI entwickelt sich eine Spielsituation selten zweimal gleich. Und bei den im Kasten vorgestellten Herren handelt es sich um das einfache Fußvolk! „Wenn der Spieler auf eine ganze Gruppe von Feinden trifft, geben sie ihre Beobachtungen weiter und arbeiten mit Anführern, um effektiver anzugreifen", erläutert *Far Cry*-Produzent Christopher Natsuume. „Sie umzingeln zum Beispiel den Spieler oder greifen in Wellen an, indem sie sich gegenseitig Feuerschutz geben." Hartnäckige Einzelkämpfer und gut koordinierte Mini-Trupps sind aber nicht die einzigen Gegner, die auf Sie warten. Wir

»Beim Bananenklauen gestellt: Wesley Snipes.«

# Ab in die Botanik!

**Eine dichtere Vegetation als *Far Cry* bietet höchstens Mutter Natur. Da die Redakteure der PC ACTION keinen grünen Daumen, aber zwei linke Hände haben und trotzdem nicht dumm sterben wollen, veranstalten wir ein kleines Gewinnspiel. Wer von den folgenden drei Bildern die meisten Pflanzen mit Namen benennt, dem schicken wir ein PC-ACTION-Überraschungspaket. Reichen Sie Ihre Ergebnisse ein unter gewinnspiel@pcaction.de, Kennwort: „Bio-Leistungskurs".**

Wir tippen auf Seegurken.

Eindeutig Ananas, oder?

Alles Gute zum Muttertag.

wünschen Ihnen jetzt schon ein ruhiges Händchen, wenn Sie auf die Sam-Fisher-Verschnitte mit Nachtsichtgeräten treffen! Zu allem Überfluss machen Mutanten Teile der Insel unsicher. Momentan tüftelt Crytek am finalen Erscheinungsbild der Monsterarten. So viel steht fest: Die Bestien wollen Sie tot sehen! Verantwortlich für all das Unheil ist übrigens ein gewisser Doktor Krieger. Der stellt auf seiner Insel offensichtlich nicht bloß Rezepte gegen Fußpilz aus.

## BÄUMCHEN WECHSLE DICH

Wir vermuten aber, dass der Doktor verbotene Amphetamine verschreibt, denn seine Muskelmänner sehen alle aus wie Superman. Und zwar nicht wie der ehemalige Superman-Darsteller Christopher Reeves, sondern wie das Comic-Original. Vielleicht befindet sich im Maya-Tempel im Dschungel oder den unterirdischen Labors ein geheimes Fitness-Center? Als wir Firmengründer Cevat Yerli auf den kernigen Körperbau seiner Inselbewohner ansprechen, zieht er die Stirn in Falten. „Stimmt schon, die Figuren wirken alle sportlich. Wenn du unseren Charakter-Designer kennen würdest, wüsstest du, woher das kommt. Der hat genauso viele Muskeln." Hoffentlich tauchen später auch ein paar normalere Kerlchen auf. Kleine Dicke mit Knollennasen wären toll.

## NICHT SO STÜRMISCH, HERR DOKTOR

Wer Doktor Kriegers Geheimnis gelöst hat, braucht *Far Cry* nicht gleich in die Ecke zu pfeffern: Für die Zeit danach gibt es den Mehrspieler-Modus. Damit der kein Schlag ins Wasser wird, holte sich Crytek erfahrene Mehrspieler-Koryphäen ins Boot. „Wir planen zwei Deathmatch- beziehungsweise Team-Deathmatch-Karten und sechs Levels für unseren Assault-Modus", verrät Chris Auty, der vor seiner Arbeit an *Far Cry* für *Counter-Strike, Day of Defeat, James Bond 007: Nightfire* und die Gearbox-Version von *Condition Zero* Kampfplätze ent-

INTERVIEW

# „CONDITION ZERO IST EIN TRAURIGES KAPITEL"

**_Far Cry_ verfügt über einen Mehrspieler-Modus. Fein. Und der Hauptverantwortliche dafür heißt Chris John Auty, kurz CJ. Für Insider ist der 21-jährige Brite übrigens eine kleine Berühmtheit: Er entwarf unter anderem die _Counter-Strike_-Karten Aztec und Inferno. Wir sprachen mit ihm über sein neuestes Baby.**

»Feinschmecker: nur das Beste auf den Grill.«

**PC ACTION CJ, du bist einer der Designer von _Counter-Strike_. Erwartet uns jetzt im Mehrspieler-Modus von _Far Cry_ ein zweites _CS_?**

CJ: Um Himmels Willen, nein! _Far Cry_ ist um einiges schneller, die Spieler respawnen schneller und es existieren Spieler-Klassen. Außerdem ergibt sich durch das Insel-Terrain ein sehr viel weitläufigeres Spielerlebnis: Durch die enorme Sichtweite unserer Cry-Engine können sich die Gegner schon aus der Ferne beharken.

**PC ACTION Wenn du schon die Klassen ansprichst: Wie sind die ins Spiel eingebunden und welche Klassen gibt es?**

CJ: _Far Cry_ verfügt über drei Mehrspieler-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch und Assault. Bei Deathmatch und Team-Deathmatch haben die Klassen natürlich keine Bedeutung. Bei Assault sieht die Sache anders aus. Hier müssen die Mannschaften Objekte verteidigen beziehungsweise erobern. Der Spieler wählt seinen Charakter aus den Klassen Soldat, Scharfschütze oder Helfer. Die Helfer stellen einen Mix aus Scout, Techniker und Sanitäter dar. Die zuletzt Genannten können als einzige Verletzungen heilen und Objekte einnehmen. Außerdem sind sie in der Lage, Schutzwände, Bunker und Wachtürme zu errichten.

**PC ACTION Kann man die Fahrzeuge auch im Mehrspieler-Modus nutzen?**

CJ: Aber logisch. Es gibt Buggys, Trucks und Motorboote. Es passen jeweils zwei Personen in ein solches Gefährt. Wir planen auch, die fest installierten Geschütze beim Buggy für den Mehrspieler-Modus zu unterstützen.

**PC ACTION Das klingt schwer nach _Halo_. Meinst du, dass _Far Cry_ im Mehrspielerbereich überhaupt seine Spielergemeinde findet?**

CJ: Es ist sicher schwer, die Leute von _Counter-Strike_ & Co. wegzubekommen. Trotzdem rechne ich mit realistischen Chancen für _Far Cry_. Der Mehrspieler-Modus macht uns bereits eine Menge Spaß und wir unterstützen die Mod-Community, indem wir ein SDK* mit allen nötigen Tools ausliefern, mit dem man eigene Mods bauen kann.

**PC ACTION Zum Abschluss noch ein Spiel. Ich nenne dir fünf Begriffe und du sagst mir jeweils das erste Wort, das dir dazu durch den Kopf geht. Okay, es geht los: Paradies, Coburg, Gewalt in Spielen, Cheater, Gearbox.**

CJ: _Far Cry_, kalt, _GTA_, suck, _Condition Zero_.

**PC ACTION Apropos _Condition Zero_. Was sagst du dazu, dass jetzt schon wieder das Entwickler-Team getauscht wurde?**

CJ: Das ist ein trauriges Kapitel. Ich hoffe, das Spiel wird bald fertig. Das ist ja mittlerweile der fünfte Entwickler. Sogar ich habe schon bei Gearbox an _Condition Zero_ gearbeitet.

*Software Development Kit (Software-Entwicklungs-Kit)

warf. Das Mehrspieler-Team von Chris und Richard Tsao (_Asheron's Call 2, Dungeon Siege_) optimiert momentan die zu übertragenden Datenmengen während der Matches. „Ob das so weit geht, dass es selbst mit alten Modems adäquat läuft, lässt sich momentan noch nicht abschätzen", sagt Auty. Zugegeben: Die Levels machen technisch eine Menge her und fordern garantiert das Letzte von Ihrem Rechner und dessen Grafikkarte. Besonders mit dem Assault-Modus beschreitet Crytek (halbwegs) neue Wege. Das entsprechende Konzept klingt nach einem Mix aus _Enemy Territory_ und _Unreal Tournament 2003_. Und ein bisschen ist es auch so. Zu Spielbeginn wählen Sie, ob Sie als Soldat, Scharfschütze oder Helfer ins Spiel einsteigen. „Die Klasse entscheidet über die Waffen, die man trägt", erläutert Auty. Ob Sie als Angreifer die gegnerischen Schlüsselpositionen erobern oder als Verteidiger Ihre Einrichtungen schützen, liegt an Ihrem Geschick. Ein großer Unterschied zu anderen Ego-Shootern: Kämpfe in _Far Cry_ führen Sie häufig aus größerer Distanz. Dass das möglich ist, unterstreicht die technische Qualität der Cry-Engine, die Sichtweiten von mehr als 800 virtuellen Metern erlaubt. Wer mehr zum Thema Mehrspieler-Modus wissen möchte, sollte sich das oben stehende Interview mit Chris Auty zu Gemüte führen.

## HIER KOMMEN DIE BEACHBOYS

Dass Hauptdarsteller Jack auf der Insel keiner mag, könnte vielleicht an seinem Jürgen-von-der-Lippe-Outfit liegen: So ein rot getupftes Hawaiihemd ist eben nicht jedermanns Sache. Apropos „Mann": Dem Thema misst Crytek offensichtlich große Bedeutung bei: Es ist wirklich auffällig, dass außer der brünetten Journalistin, die Jack mit auf die Insel brachte und die Ihnen an einigen Stellen zur Seite steht, weit und breit kein weibliches Wesen in Sicht ist. Nimmt die Story vielleicht am Ende eine weitere geheimnisvolle Wende und es stellt sich heraus, dass hier still und heimlich der Schwulen-Porno „Die Homo-Insel des Doktor Krieger" gedreht wird? Unwahrscheinlich, aber bei _Far Cry_ müssen Sie wohl mit allem rechnen.

JOACHIM HESSE

## FAR CRY

| | |
|---|---|
| GENRE: | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER: | Crytek/Ubisoft |
| FERTIG ZU: | 90 % |
| ERSCHEINT: | Februar 2004 |
| VERGLEICHBAR: | Chrome, HaloR |
| INTERNET: | www.crytek.com |

## KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Sonne, Strand, Meer und ich denke sofort an Urlaub. Und zwar den Urlaub, den ich unbedingt brauche, um _Far Cry_ genüsslich im Februar durchzuspielen, in aller Ruhe! Was ich bislang vom Spiel sah, überzeugt mich. Auch die düsteren Abschnitte machen wegen der tollen Licht-und-Schatten-Effekte Laune. Je mehr ich sehe, desto mehr freue ich mich. Ich hoffe nur, dass die immer währende Inselidylle mir nicht später auf die Kokosnüsse geht.

INFORMATIV, VIELSEITIG, TOP-AKTUELL

Neueste Produkte und Informationen für alle Computer-Freaks!
Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Mit einer umfassenden Marktübersicht über PCs, Software, Games, Elektronik, Online-Kommunikation und Multi-Media.
Sehen, vergleichen, antesten, mitnehmen ...

HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
11.–15.2.2004
27. Ausstellung für PCs, Software, Games & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
■ Interessante Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: 0231 / 12 04-521 o. -525 · Fax: 0231 / 12 04-678 o. -880 · www.hobbytronic.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de

- 18 Missionen
- 3 Mehrspielermodi
- Benutzbare Fahrzeuge
- Ego- und Verfolgerperspektive
- Eigene Grafik-Engine

# Überbrückungs-Hilfe

**Es kommt, aber es kommt später. BREED verzögert sich bis Anfang Februar. Nicht weinen: Nächsten Monat liefern wir Ihnen zumindest die neue Mehrspieler-Demo!**

Liebe Leser, es ist an der Zeit, ein Geheimnis zu lüften, auch wenn wir es uns dadurch mit der Regierung der Vereinigten Staaten verscherzen. Die Wahrheit ist: George W. Bush schreibt seine Reden mithilfe von *Breed*-Sprüchen! Urteilen Sie selbst! „Geh da raus und sorge dafür, dass sie bereuen, je existiert zu haben!" oder „Wir sind die Guten, die sind die Bösen. Prügle sie aus dem Gesicht der Geschichte!" klingt doch 1:1 nach dem amerikanischen Präsidenten, oder? Aber gut, das ist vermutlich alles nur Zufall und die schwarz gekleideten Männer vor der Verlagstür machen nur ihre monatliche Drogenfahndung bei Herrn Sauerteig. Außer mit markigen Sprüchen wartet der Ego-Shooter *Breed* mit flotter Grafik und einem großen Waffenarsenal auf. Zwei Faktoren, die im Action-Genre eine entscheidende Rolle spielen. In puncto Mordwerkzeuge dürfen Spieler neben Waffen wie Maschinenpistolen, Scharfschützengewehren, Raketen- oder Flammenwerfern auch die Plasma-Wummen der außerirdischen Breed einsetzen. Die Erde ist nämlich wieder mal in Gefahr. Diesmal im Jahr 2610. Sie gehören dem United Space Corps an, das die besagte Brut in die Flucht schlagen soll. Zum Glück scheint das Spielgeschehen weniger fade zu sein als die Story.

## EIN GRUNT ZUR SORGE

Im Spiel kommandieren Sie Ihre genetisch reanimierten Universal-Taktik-Einheiten – kurz: USC Grunts – durch weitläufige Außen- und klaustrophobische Innenlevels. Die zwölf Befehle reichen von „Ausschwärmen!" über „Gib mir ein Erste-Hilfe-Paket!" bis zur Wahl der passenden Kampfformation. Mit der eingeblendeten Übersichtskarte orten Sie den Feind, eine weitere Anzeige offenbart den Gesundheitsstatus Ihres Teams. Und auf eine einsatzbereite Mannschaft sind Sie in der Tat dringend angewiesen. Falls zum Beispiel Ihr Techniker stirbt, wechselt keiner mehr die Räder Ihres Buggys. Tragisch, denn einen ADAC gibt es nicht. In der Vorabversion der

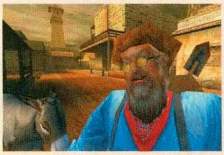
»Der Formationstanz der neuen Popstars-Boy-Band klappt noch nicht zufriedenstellend.«

»Das ist also mit „Über den Dingen stehen" gemeint ...«

# Wer zu spät kommt

**Breed kommt schon wieder später. Doch mit diesem Problem steht der Ego-Shooter nicht alleine da.**

### DUKE NUKEM FOREVER



1996 erschien der Vorgänger, seit 1997 spricht man über *Duke Nukem Forever*. Das bisher jüngste Lebenszeichen: ein Trailer-Video während der E3 im Jahr 2001. Aber bis Winter 2666 ist ja noch jede Menge Zeit.

### DAIKATANA

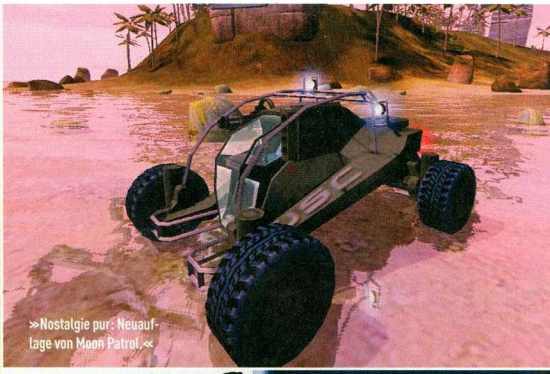
Wurde im Sommer 2000 tatsächlich veröffentlicht. Aber erst nachdem John Romero den Termin über drei Jahre lang regelmäßig verschoben hatte. Mit damals 73 Prozent Spielspaß lag das Spiel zudem rund 20 Prozent unter den Erwartungen.

### DIE BAHN

„Die Bahn kommt", heißt es in der Werbung. So weit, so gut. Wann sie kommt, weiß am Bahnsteig aber keiner so genau. Im Zweifelsfall zu spät. Das ist jetzt nicht witzig, aber wir wollten das trotzdem mal loswerden.

### FRAUEN

Viele Frauen klagen darüber, dass ihre Männer angeblich zu früh kommen. In Wirklichkeit verhält es sich aber umgekehrt: Frauen kommen einfach zu spät. Und woran liegt das? Keine Ahnung, uns doch piepegal!



»Nostalgie pur: Neuauflage von Moon Patrol.«

»Dass FedEx seinen Slogan „Wir verbinden Welten" so wörtlich nimmt, hätten wir nicht gedacht.«

kommenden Mehrspieler-Demo durften wir uns aus zehn Charakteren einen aussuchen und uns auf den Deathmatch-Karten „Coral Reef" und „Slaughter" ein Bild von der Sache machen. Was wir sahen, hinterließ einen guten Eindruck. Die Demo unterstützt bereits den Gamespy-Browser, so dass Sie demnächst über das Internet sicher leicht willige Mitspieler finden.

## BENUTZE DIE KRAFT, FAHRER!

Wer *Breed* zum ersten Mal sieht, merkt, dass sich die Entwickler – formulieren wir's mal vorsichtig – von *Halo* „inspirieren" ließen. Zumindest erscheint *Breed* in der für Sie günstigeren Reihenfolge: zuerst für den PC und danach für die Xbox. Es ist schließlich außerdem nicht so, dass *Halo* ein Patent auf nutzbare Fahrzeuge oder kriegerische Alien-Rassen angemeldet hätte. Gleiter, Buggys und Panzer sind einfach coole Geräte, die in jeder virtuellen Weltraum-Ego-Shooter-Garage stehen sollten! Nach dem, was wir bisher begutachten durften, scheint Brat Design bei *Breed* keinen schlechten Job zu machen. Alles andere hätte uns auch erschüttert, da die britischen Entwickler fast alle Branchenveteranen sind, die unter anderem bei Acclaim an *Shadowman* tüftelten. Das schützt jedoch offensichtlich nicht vor Problemen: Der angepeilte Verkaufstermin verschob sich kurzfristig auf den 6. Februar 2004. Das bedeutet zwar wieder, den Geduldsfaden locker zu halten. Aber ehrlich: Hauptsache, das Spiel läuft vernünftig, wenn es rauskommt. Und bis 2666 wie bei *Duke Nukem Forever* dauert die Warterei ja hoffentlich nicht.

JOACHIM HESSE

»Das hatten sich die Flugzeugentführer einfacher vorgestellt:«

### BREED

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Ego-Shooter |
| **ENTWICKLER:** | Brat Designs/CDV |
| **FERTIG ZU:** | 90 % |
| **ERSCHEINT:** | Februar 2004 |
| **VERGLEICHBAR:** | Halo, UT 2004 |
| **INTERNET:** | www.breedgame.de |

### KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Dass sich Spiele verschieben, ist nichts Neues. In den vergangenen Wochen traf es Actionspieler mit *Half-Life 2, Doom 3, UT 2004* und *Far Cry* aber besonders hart. Auch *Breed* macht uns mit dem Termine-Verrücken verrückt. Neuer Erscheinungstermin laut Herausgeber CDV: Februar nächsten Jahres. Oh Mann ... Ich mag die rohe Action in *Breed* trotzdem. Nur technisch scheint das Spiel der Konkurrenz ein wenig hinterherzuhinken. Wenigstens liefern die Entwickler Ihnen regelmäßig spielbare Versionen, um die Wartezeit zu versüßen: Voraussichtlich auf der nächsten Heft-DVD bekommen Sie die neue Mehrspieler-Demo.

- Laut Entwickler 6 Millionen Quadratkilometer große Spielwelt
- 200 Gesten
- Keine vordefinierten Charakterklassen
- Server zum Start für 32 Spieler, später für 128
- Wahlweise Ego- oder Verfolgerperspektive
- Über 60 Waffen
- 70 Vehikel
- 7 Spielmodi

»Immer diese Laternenparker ...«

# Tank dich durch!

**SÖLDNER bläst zum Sturmangriff auf Battlefield & Co. Wie die Chancen für einen Sieg stehen, verraten wir Ihnen hier und jetzt.**

Die fiktive Story von *Söldner* hört sich gar nicht mal so abwegig an. Im Jahr 2010 hängt Amerika seine Rolle als Weltpolizei an den Nagel. Es gab einfach zu viele eigene Verluste bei den Auslandseinsätzen. Folge: Die nationale Stabilität der USA drohte zu zerbrechen. Russland erging es nicht anders und stellte ebenfalls militärische Aktionen ein. Ein Freibrief für Terroristen? Nicht unbedingt, denn hochmoderne Söldnertruppen sorgen fortan für Frieden. Na, kommen Sie drauf, welche Rolle Sie in *Söldner* spielen? Genau, Sie gehören einem dieser geheimen Spezialtrupps an. Oder aber einer Terroreinheit. Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

## DAS IST RIESIG!

Was ist *Söldner* eigentlich? Etwa ein *Call of Duty* in der Moderne? Nein, bei *Söldner* handelt es sich um eine Mischung aus *Counter-Strike* und *Battlefield 1942*, also einen Online-Shooter. Der Einzelspielerpart dient eher dazu, die riesige Spielwelt kennen zu lernen. Sie umfasst laut Entwickler unglaubliche 3.000 x 2.000 Kilometer. Zum Vergleich: Australien ist nur minimal größer. Aber keine Angst, verlaufen werden Sie sich nicht. Jeder Soldat führt ein GPS-Navigationssystem mit sich. Außerdem wird eine Partie niemals auf der kompletten Welt ausgetragen. Stattdessen stellen Sie im Servermenü Grenzen ein. Wollen Sie zum Beispiel nur in einem Dorf kämpfen, ziehen Sie einen Rahmen um den Ort Ihrer Wahl und voilà, eine Karte ist geboren. Wer diesen Abschnitt verlassen will, rennt irgendwann gegen eine unsichtbare Mauer. Natürlich stapfen Sie in *Söldner* nicht nur über grüne Wiesen. Sämtliche Klimazonen, von der Wüste bis zur Schneelandschaft, sind vertreten. Hinzu kommen Tag-und-Nacht-Wechsel und Wettereffekte wie Nebel und Regen. Alles in allem hinterlässt das virtuelle Schlachtfeld einen sehr lebendigen Eindruck. Bäume

»Millionäre leisten sich Silvester gern was Außergewöhnliches.«

# Lern die Gebärdensprache!

Wer in *Söldner* den virtuellen Löffel abgibt, ist doppelt gestraft. Nach Ihrem Ableben verweilt die Kamera mehrere Sekunden am Ort der Tragödie. Die ideale Möglichkeit für den Gegner, Sie zu verspotten. Und wie? Durch Gesten! Das Team um Teut Weidemann spendierte *Söldner* 200 Gebärden. Da ist fast alles dabei. Vom Stinkefinger bis zur Vogel-zeigen-Geste. Und viele weitere Faxen zum Spaß haben. Aber sehen Sie selbst:

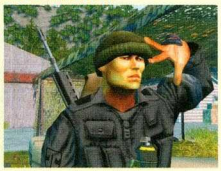
**POPPEN**

Ohne Worte.

**EFFE-FINGER**

»Der Proktologe ist bereit.«

**PULP FICTION**


»John Travolta: leicht abgemagert.«

»Toller B-Movie: Angriff der Riesenheuschrecken.«

»Flurbereinigung mal anders.«

»PC ACTION erklärt Sprichwörter. Heute: Einen fahren lassen.«

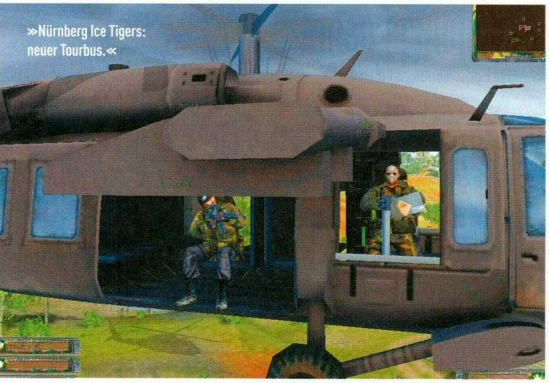
wiegen im Wind, hüfthohes Gras gibt Deckung und idyllische Ortschaften laden zum Sightseeing ein. Allerdings hat die optische Pracht auch ihren Preis. Unter einem 1,4-Gigahertzprozessor und einer flotten 3D-Karte läuft nichts.

## GELD HER!

Ohne Moos wenig los. So lautet nicht nur die Devise bei *Counter-Strike*, sondern auch bei *Söldner*. Mit ausreichend Kohle in der Tasche kommen Sie in den Genuss besserer Waffen und Vehikel. Und wie werde ich reich? Durch Abschüsse natürlich. In Rambo-Manier gelingt Ihnen das kaum. Nur wer Teamgeist beweist, hat eine Chance, zu überleben und mal ins Schwarze zu treffen. Übrigens sollten Sie tunlichst auf die Befehle Ihres Anführers achten. Jede Partei wählt zu Spielbeginn einen Obermotz, der die meiste Zeit aus der Deckung kommandiert, was das Zeug hält. Sein Arbeitsgerät ist eine hochmoderne Karte. Dort erscheinen eigene Soldaten und gesichtete Truppen als grüne beziehungsweise rote Punkte. Per Mausklick setzt er Wegmarkierungen und gibt strategische Tipps. Ferner fragen Sie ihn vor dem Fahrzeugkauf um Erlaubnis. Schließlich wird dem Team-Konto in diesem Fall ein gewisser Betrag abgebucht. Entpuppt sich der Chef als Diktator, schließen Sie sich mit Kollegen zusammen und wählen ihn ab. Wenn's nur in der Realität genauso einfach wäre ...

## WO BIN ICH?

Im Gegensatz zu *Battlefield 1942* gibt es keine vordefinierten Charakterklassen. Bestimmte Ausrüstungsgegenstände bleiben nicht einem speziellen Beruf vorbehalten. Ein Sprengstoffexperte kann durchaus ein Sturmgewehr kaufen und als Scharfschütze brauchen Sie nicht auf Verbandszeug verzichten. Sie haben keinen Bock, Ihr Zeug langwierig auszusuchen? Dann nehmen Sie einfach ein Set. Zum Beispiel das so genannte Sniper-Kit. Mit ihm werden Sie zum Scharfschützen-Experten. Bleiben Sie mehrere Sekunden regungslos stehen, sind Sie für den Feind unsichtbar. Erst wenn Sie schießen oder weiterlaufen, entdeckt er Sie möglicherweise. Ein richtig krasser Ausrüstungsgegenstand ist der Laserpointer. Allein nützt er Ihnen etwa so viel wie ein Golfschläger ohne Ball. Feuert allerdings der Partner aus der A-10 oder einem anderen Flugzeug eine Rakete ab, während Sie mit dem roten Strahl ein Ziel beleuchten, findet das Geschoss garantiert


»Nürnberg Ice Tigers: neuer Tourbus.«

den Weg dorthin. Fast wie im Golfkrieg. Überhaupt ist *Söldner* ein verdammt realistischer Titel. Je mehr Kampfstationen in einem Abrams-Panzer besetzt sind, desto leistungsfähiger ist er. Die Kanone lädt beispielsweise schneller nach und die Höchstgeschwindigkeit steigt.

## HOME SWEET HOME?

Ohne Deckung sind Sie in *Söldner* ein leichtes Ziel für Scharfschützen. Aber Vorsicht! Wiegen Sie sich nicht in Sicherheit, nur weil Sie in einem Haus stehen. Große Kaliber durchschlagen selbst Betonwände. Und Panzergranaten machen eine Hütte im Handumdrehen dem Erdboden gleich. Der Server lässt sich so einstellen, dass die Spur der Verwüstung in den nächsten Runden erhalten bleibt. Das eröffnet völlig neue taktische Möglichkeiten. Apropos Server: Ist Ihr Lieblings-Tummelplatz gerade voll, werden Sie auf eine Warteliste gesetzt.

## SPIELMODI SATT

Zum Schluss noch ein paar Worte zu den Spielmodi. Neben den Standardvarianten Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag schaffen es fünf weitere Varianten in *Söldner*: VIP-Neutralisierung, Geiselbefreiung, Bombe legen, Anschlag und der aus *Battlefield* bekannte Modus Eroberung. In einem Add-on will Wings Simulations eine Weltkampagne nachliefern. Jeder Clan beansprucht einen Teil der kompletten Karte und versucht, möglichst viele gegnerische Territorien unter seine Kontrolle zu bringen. BENJAMIN BEZOLD

### SÖLDNER

| | |
|---|---|
| GENRE: | Mehrspieler-Shooter |
| ENTWICKLER: | Wings Simulations/JoWood |
| FERTIG ZU: | 80 % |
| ERSCHEINT: | Februar 2004 |
| VERGLEICHBAR: | Battlefield 1942 |
| INTERNET: | www.secretwars.net |

### KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD

Cool, *Battlefield 1942* mit modernen Waffen. Das habe ich mir schon immer gewünscht. Ob es mir allerdings genauso viel Spaß macht, bleibt abzuwarten. Im Moment ist mir *Söldner* zu sehr auf Clanspiele ausgelegt. Ich gehe lieber auf einen Server, steige in den nächsten Panzer und habe Spaß. Bei *Söldner* geht das nur bedingt. Da verdiene ich erst ein halbe Ewigkeit Kohle und muss mir dann vielleicht noch vom Teamführer anhören: „Nein, den kriegst du jetzt nicht." Ich wünsche mir zwei Spielmodi. Einen für Clans und einen weniger komplexen für Gelegenheitsspieler.

INTERVIEW

## „SELBST PROFIS HABEN ANFANGS LEICHTE PROBLEME."

>>Rainman: beim Rechnen durch Null geteilt.<<

**PC ACTION kriegt sie alle. Diesmal stellten wir den Chefentwickler von *Söldner* und *Panzer Elite* zur Rede – Weidemann ist ein Branchen-Urgestein. Vor über 15 Jahren war er bei Rainbow Arts als Entwickler am Start und schuf und unter anderem Klassier wie *Katakis*.**

**PC ACTION *Söldner* ist in erster Linie ein Online-Spiel. Ist der Titel trotzdem für Einzelspieler interessant?**

**TEUT WEIDEMANN:** Eine zusammenhängende Story gibt es nicht. Wir haben uns hauptsächlich auf den Online-Part konzentriert. Trotzdem wollten wir was Besseres als „Mehrspieler-Karten mit Bots" abliefern. Deswegen haben wir uns für einen Szenario-Generator entschieden, der Missionen erzeugt und diese mit einer Art Kampagne verbindet. Im Laufe des Spiels bekommt der Spieler bessere Ausrüstung. Mit ihr knackt er die schwereren Missionen.

**PC ACTION Ihr arbeitet mittlerweile seit knapp drei Jahren an *Söldner*. Was hat euch bei der Entwicklung die meisten Schwierigkeiten bereitet? Habt ihr Profizocker zurate gezogen?**

**TEUT WEIDEMANN:** Vieles an *Söldner* ist neu. Wodurch sich unvorhersehbare Probleme ergeben. Als kleines Beispiel: Da bei uns alles zerstörbar ist, sind „Bomb Run"-Missionen relativ witzlos. Man zerstört halt das Ziel mit dem nächsten Panzer, statt die Bombe zu legen. Was also tun? Daraufhin haben wir Bunker eingeführt, die sehr schwer mit normalen Waffen zu zerstören sind. Möglich ist es immer noch. Aber etwas C4 an der Schwachstelle eines Bunkers anzubringen, geht schneller. Um wirklich genau zu wissen, was die Taktik-Shooter-Fans wollen, haben wir neben bekannten Clans auch Fans vorheriger Spiele wie *Panzer Elite* und simulationsnaher Shooter, etwa *Flashpoint*, zurate gezogen.

**PC ACTION *Söldner* ist mit seinem Anführer-System um einiges anspruchsvoller als *Battlefield*. Darüber hinaus eröffnet das offene Terrain zahllose Taktiken. Clans und Profis freut das. Aber lauft ihr dadurch nicht Gefahr, Otto Normalspieler auszugrenzen? Wer eher auf schnelles Fraggen aus ist, könnte leicht überfordert sein.**

**TEUT WEIDEMANN:** Richtig, etwas Geduld muss man mitbringen. Selbst Profis haben anfangs leichte Probleme. Man muss seinen Spielstil anpassen, sonst bist du weg. Grund ist das Zerstörungssystem, was Deckungen einfach wegfegt. Um dem Spieler eine bessere Orientierung zu bieten, haben wir Navigationshilfen eingebaut, etwa Kompass, Wegpunkte und eine Karte. Der Commander-Modus ist übrigens so einfach zu bedienen wie ein Echtzeitstrategiespiel.

**PC ACTION Besonders fasziniert hat uns bei der Präsentation das Sniper-Kit. Endlich mal ein Spiel, das die Tarneigenschaften eines Scharfschützen voll nutzt. Wir könnten uns vorstellen, dass am Ende jeder als Scharfschütze rumläuft. Wie wollt ihr verhindern, dass der Sniper zur „Über-Klasse" gerät?**

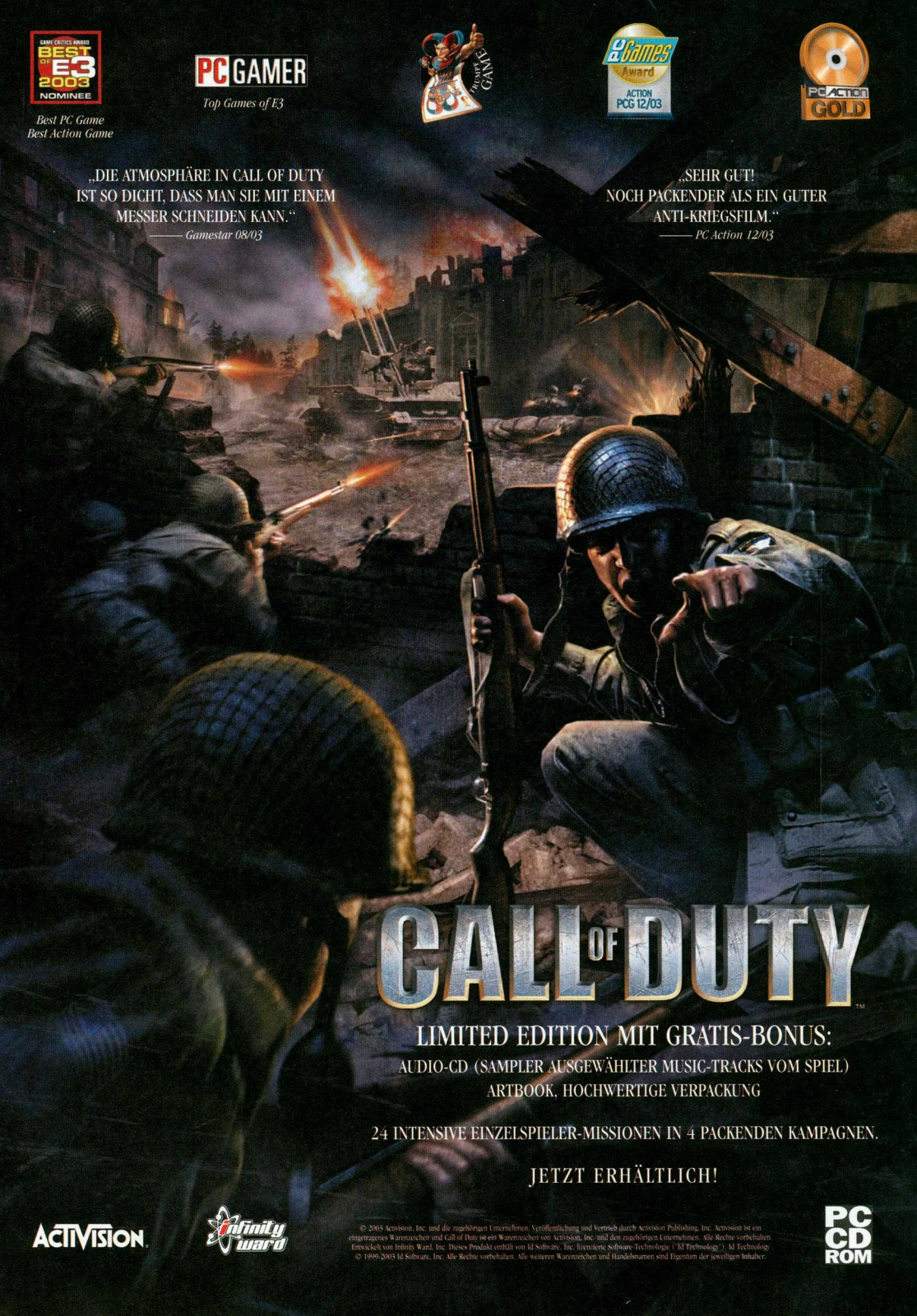
**TEUT WEIDEMANN:** Der Sniper hat Schwachstellen. Er kann sich nur tarnen, wenn er die Waffe wegsteckt. Und das dauert seine Zeit. Außerdem kann er durch das Sniper-Kit keine schweren Waffen mitführen. Er ist also gegen Fahrzeuge machtlos. Sehr effizient gegen Scharfschützen ist das „Covering Fire". Ein MG-Schütze beschießt die mutmaßliche Stellung des Soldaten. Während ihm die Kugeln um die Ohren pfeifen, ist er nicht in der Lage, anständig zu zielen.

**PC ACTION Was kommt nach *Söldner*? Eventuell *Panzer Elite 2*? Oder konzentriert ihr euch erst auf *Söldner*-Add-ons?**

**TEUT WEIDEMANN:** Wir pflegen auf jeden Fall *Söldner* weiter und bringen mindestens ein Add-on raus. Wird *Söldner* ein Erfolg, entwickeln wir auf jeden Fall eine Fortsetzung. *Panzer Elite 2* ist in Planung. Wann wir loslegen, steht allerdings noch nicht fest.

**PC ACTION Du bist ein echtes Urgestein der Branche. Hältst du das Simulations-Genre für tot? Was zockst du in deiner Freizeit?**

**TEUT WEIDEMANN:** Das Genre Simulation ist nicht tot. Es ist nur nicht so gewachsen wie andere. Zudem „klauen" immer mehr Spiele Simulationselemente. Selbst in *Söldner* sind Panzer besser simuliert als in *Panzer Elite*. Ich zocke momentan mit Begeisterung *Silent Storm*, auf dem GBA *Final Fantasy Tactics* und dann meistens mit meinen Kindern. Davon habe ich vier (strahlt).


GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2003
NOMINEE
Best PC Game
Best Action Game
PC GAMER
Top Games of E3
TRUMPF GAME
PC Games Award
ACTION
PCG 12/03
PC ACTION
GOLD
„DIE ATMOSPHÄRE IN CALL OF DUTY IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM MESSER SCHNEIDEN KANN."
—— Gamestar 08/03
„SEHR GUT! NOCH PACKENDER ALS EIN GUTER ANTI-KRIEGSFILM."
—— PC Action 12/03
CALL OF DUTY™
LIMITED EDITION MIT GRATIS-BONUS:
AUDIO-CD (SAMPLER AUSGEWÄHLTER MUSIC-TRACKS VOM SPIEL)
ARTBOOK, HOCHWERTIGE VERPACKUNG
24 INTENSIVE EINZELSPIELER-MISSIONEN IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN.
JETZT ERHÄLTLICH!
ACTIVISION
Infinity ward
© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call of Duty ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Infinity Ward, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2003 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
PC CD ROM

»Bei Schwarzarbeitern greift das Ordnungsamt neuerdings hart durch.«

# Fisher geht's nicht!

**Tom Clancy lässt seinem Superagenten Sam Fisher keine Zeit zum Verschnaufen. Denn Terroristen bedrohen in SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW erneut die USA.**

AUF DVD VIDEO

Der Mann mit dem Spagatsprung ist zurück! In Paris zeigte Ubisoft eine frühe Alphaversion von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Folgende Frage interessierte uns am meisten. Wie wollen die Entwickler ein beinahe perfektes Spiel noch besser machen? Julian Gerighty, Produzent von *Splinter Cell 2*: „Wir haben uns die wenigen Kritikpunkte der Fachpresse zu Herzen genommen und darüber hinaus Ideen und Wünsche aus Spielerkreisen gesammelt. Schließlich soll *Pandora Tomorrow* kein Aufguss werden, sondern voller Neuerungen stecken." Eine davon ist das nichtlineare Missionsdesign, das mehrere Lösungswege ermöglicht. Beispiel gefällig? Gern. Bei einem Einsatz verschlägt es Sie nach Frankreich. Terroristen haben einen Zug besetzt und Geiseln genommen. Was die Bösewichte nicht wissen: Sam Fisher gelangte auf halsbrecherische Art während der Fahrt an Bord. Sein Ziel: den Zug unter Kontrolle zu bringen. Klingt einfach, ist es aber nicht. Denn sollte Sam entdeckt werden, wäre das das Todesurteil für die Gefangenen. Wie wollen Sie als Spieler die Mission also knacken? Es gibt drei Möglichkeiten. Bei der konventionellen pirschen Sie sich von Abteil zu Abteil und überrumpeln die Geiselnehmer. Wesentlich interessanter ist Variante B. Sie hangeln wie Lee Majors in seinen besten Zeiten außen am Zug entlang. Perfektes Timing ist gefragt, denn die Streckenbeleuchtung könnte Ihre Position verraten, wenn sie Ihren Schatten ins Wageninnere wirft. Nicht minder spektakulär sieht Lösungsweg C aus. Sie arbeiten sich unterhalb des Zuges voran.

## SAM FISHERS KLONE

Die größte Attraktion der Präsentation war der Mehrspielermodus. Im Netz schlüpft eine Partei in die Rolle der Spione, die andere mimt die bösen Soldaten und Wachmänner. Eine unfaire Angelegenheit? Nicht, wenn die Balance stimmt. Und hier scheint Ubisoft auf dem richtigen Weg zu sein. Denn die Fiesen haben auch ein paar nette Scherzartikel im Gepäck. Zum Beispiel einen tragbaren Bewegungssensor (*Alien* lässt grüßen). Damit Sie sich als Agent auch weiter ungesehen von hinten anschleichen können, werden die Terroristen ausschließlich aus der Ego-Perspektive gesteuert. Momentan beschränkt sich der Online-Part auf den kooperativen Spielmodus. Bis zur Veröffentlichung im März sollen Varianten folgen. Wir sind gespannt. BENJAMIN BEZOLD

»Train Simulator 3: endlich mit Action.«

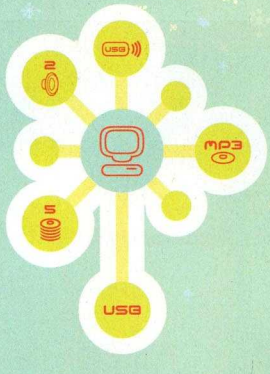
**SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**

| | |
|---|---|
| GENRE: | Action |
| ENTWICKLER: | Ubisoft |
| FERTIG ZU: | 65 % |
| ERSCHEINT: | März 2004 |
| VERGLEICHBAR: | Hitman 2, Metal Gear Solid |
| INTERNET: | www.pandoratomorrow.com |

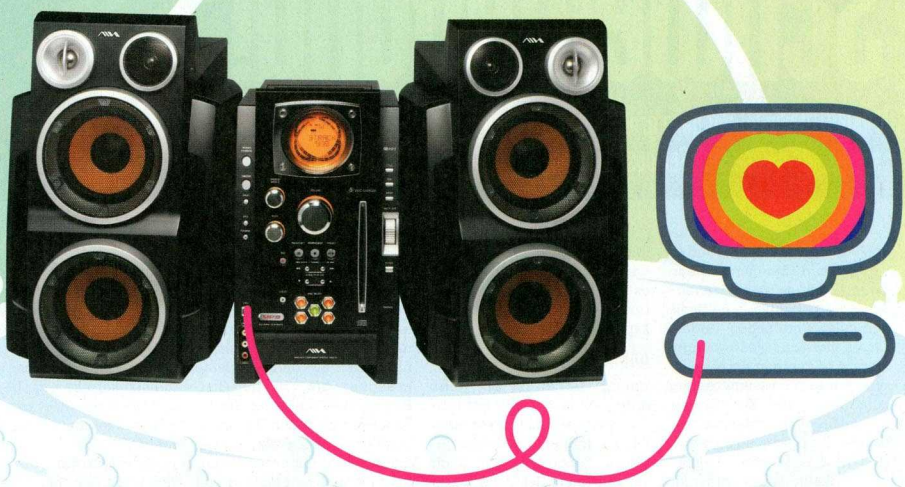
**KOMMENTAR**

BENJAMIN BEZOLD

Richtig cool finde ich unter anderem Sam Fishers neues Outfit für Dschungelmissionen. Mit ihm sieht der Superagent einem gewissen Rambo zum Verwechseln ähnlich. Aber keine Sorge, *Pandora Tommorow* bleibt ein Schleichspiel. Mit noch mehr Lösungsmöglichkeiten wie im Vorgänger. Denn die Karten der Levels sind etwa ums Vierfache gewachsen. Am meisten freue ich mich auf den Mehrspielermodus à la *Aliens versus Predator*. Sollen meine Kollegen ruhig die Agenten spielen. Ich spüre sie mit meinem Bewegungsmelder schon auf!




AIWA



aiwa.com

# Vorsicht, bissiger Schweinehund!

**PAINKILLER kommt mit ganz großen Schritten und es sieht so aus, als müsse sich Serious Sam warm anziehen!**

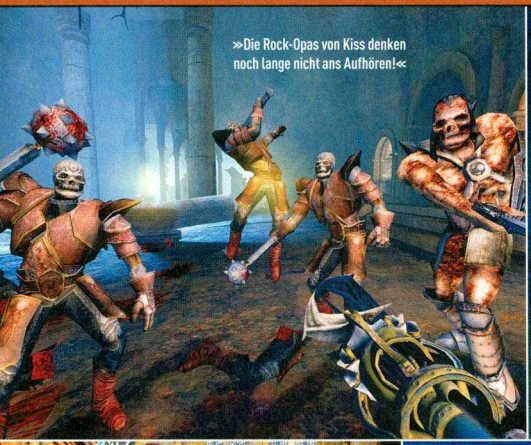
Frage: Fühlen Untote den Schmerz, wenn wir sie massakrieren? Antwort: Gib ihnen eine Dosis *Painkiller* und schon findest du es heraus. Dieses Frage-Antwort-Konstrukt entnahmen wir einer Pressemitteilung zum beinharten Ego-Shooter *Painkiller* von Dreamcatcher Games. Den genauen Sinn verstehen wir nicht, aber das juckt ja auch keine Sau. Cool klingt der Spruch. Was aber viel wichtiger ist: Kickt *Painkiller* Ärsche? Diese Frage lässt sich wohl schon jetzt mit einem ganz, ganz klaren „Wahrscheinlich!" beantworten. Vor einigen Monaten lag uns bereits eine nette Vorschau-Version vor, die angedeutet hat, in welche Richtung sich der Actiontitel orientiert. Hier geht es um kompromisslose Daueraction. Projektleiter Adrian Chmielarz hat es vor kurzem in einem Interview perfekt ausgedrückt: „Wenn es sich bewegt, dann knall es ab! Wenn es sich nicht bewegt, schieß trotzdem. Vielleicht geht es ja kaputt oder explodiert!"

## DANIEL, DIE ARME SAU

Daniel Garner ist ein ganz armes Würstchen. Er hat sich nie was zuschulden kommen lassen, immer nur Gutes getan und doch landet er nach seinem Tod in der Hölle. Da es für Daniel keine Schonzeit zu geben scheint, attackieren ihn sogleich ganze Horden von Monstern. So etwas kann einem den Tag versauen, oder? Glücklicherweise ist der Neuankömmling bewaffnet und den Dämonen nicht ganz hilflos ausgeliefert. Daniel bemerkt, dass er die Seelen der von ihm besiegten Monster einsammeln kann. Diese ermöglichen ihm, sich für begrenzte Zeit selbst in ein Monstrum zu verwandeln – eine ähnliche Wirkung haben auch Weißwürste oder helles Weizenbier. Wie Sie sicher bereits geahnt haben, übernehmen Sie die Rolle Daniels, nachdem er das Zeitliche gesegnet hat. In der Ich-Perspektive rauschen Sie im Sauseschritt durch 19 angekündigte Einzelspieler-Levels, meucheln Monster im Sekundentakt und sammeln deren Seelen. Zudem sind die zahlreichen Ungetüme alle sehr wohlhabend, denn nach ihrem Ableben lassen sie auch Bares liegen. Damit können Sie sich schicke Waffen-Upgrades kaufen, die das Monsterjagen erleichtern. Zwischendurch treten Ihnen netterweise riesige Bossgegner entgegen, die nur durch die richtige Taktik zu besiegen sind. Das bringt Abwechslung und erhöht den Adrenalin-Pegel umso mehr.

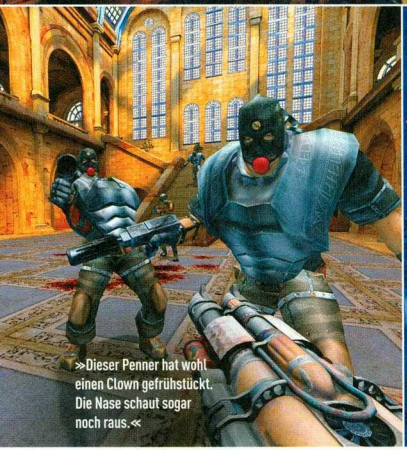
## SCHMERZ-KILLER

Genau wie etwa *Max Payne 2* oder *Half-Life 2* baut auch der Ego-Shooter *Painkiller* auf die Havok-2-Physikengine. Die garantiert, dass sich sämtliche Objekte zueinander physikalisch korrekt verhalten. Auf gut Deutsch: Gegner fallen wirklichkeitsnah um, Zeugs fliegt bei Explosionen realistisch durch die Luft und in Kombination sorgt das für noch mehr Gaudi. Apropos Gaudi: Wer auf abgefahrene Waffen steht, ist hier genau richtig. So dürfen Sie unter anderem mit einer Stake-Gun spielen. Dieses Mordwerkzeug verschießt Holzpflöcke und sorgt unter Ihrer Beute für Angst und Schrecken. Laut Adrian Chmielarz nageln Sie damit Gegner buchstäblich fest. Mehr wollte der Gute bisher aber nicht zum Thema Waffen verraten.

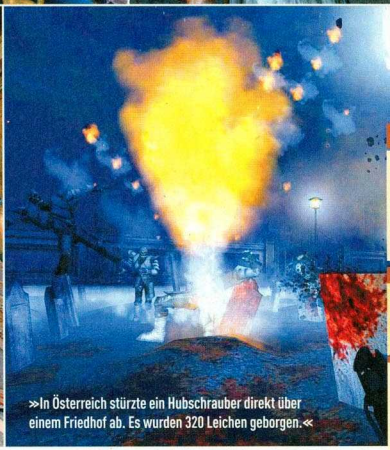


»Die Rock-Opas von Kiss denken noch lange nicht ans Aufhören!«

»Keine Panik! Ich versichere Ihnen, dass die Renten sicher sind!«



»Dieser Penner hat wohl einen Clown gefrühstückt. Die Nase schaut sogar noch raus.«



»In Österreich stürzte ein Hubschrauber direkt über einem Friedhof ab. Es wurden 320 Leichen geborgen.«

## PAINKILLER

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Ego-Shooter |
| **ENTWICKLER:** | People Can Fly/Dreamcatcher Games |
| **FERTIG ZU:** | 80 % |
| **ERSCHEINT:** | März 2004 |
| **VERGLEICHBAR:** | Serious Sam 2, Gore, Will Rock |
| **INTERNET:** | www.beyondgoodevil.com |

### KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK

*Painkiller* sieht super aus und bietet das perfekte Kontrastprogramm für taktikgestresste Shooter-Fans. Hier haben sich die Entwickler mal konsequent auf das Wesentliche beschränkt – es gibt nicht mal eine Ducken-Taste! Aber ein echter Dämonen-Jäger kniet ja auch nicht vor seinen Opfern, sondern reißt ihnen im Dutzend den Allerwertesten auf. Vielleicht schafft dieser Titel ja, das gute alte *Serious Sam* vom Thron der unkomplizierten Arcade-Shooter zu schubsen. Warten wir es ab!

## SCHMERZ-MASCHINE

Die Hochgeschwindigkeits-Monsterjagd basiert auf der so genannten PAIN-Grafik-Engine, eine Eigenentwicklung der Spieleschmiede People Can Fly. Die hat einiges auf dem Kasten, denn optisch macht *Painkiller* bereits einen hervorragenden Eindruck. Großen Wert legen die Entwickler auch auf den Mehrspieler-Part, der das Paket komplettiert. Fünf Modi soll das fertige Produkt enthalten. Darunter finden Sie Obligatorisches wie Deathmatch oder Team-Deathmatch, aber auch ausgefallenere Spielarten. Im People-Can-Fly-Modus etwa können Sie Ihrem Kontrahenten nur Schaden zufügen, wenn er sich in der Luft befindet. Also jagen Sie ihn erst mit einer Rakete in die Luft, um dem Ärmsten im Flug den Rest zu geben. Der Gedanke daran erfüllt unsere Herzen schon jetzt mit Freude. AHMET ISCITÜRK


**OkaySoft *service***
- Vorbestellservice
- -15:45 Sofortversand
- cut / uncut - Info

**OkaySoft *online***
- 18er Bereich
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- ohne Cookies

**OkaySoft *mail***
- Auftragsbestätigung
- Versandbestätigung
- Termin - Infos
- Track & Trace

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND M.T.V.

14 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

| | | |
|---|---|---|
| Age of Mythology - Titanen | DV | 35,50 |
| Airline Tycoon Deluxe | DV | 25,90 |
| Anno 1503 - Schätze, Monster * | DV | 11,90 |
| Anstoss 4 2003/2004 | DV | 19,90 |
| Apocalyptica | DV | 32,50 |
| Baldurs Gate 2 Epos | DV | 29,90 |
| Baphomets Fluch 3 * | DV | 41,90 |
| Battlefield 1942 - Road to Rome | DV | 43,25 |
| - Secret W. | DV | 14,90 |
| C+C Generäle | DV | 24,90 |
| - Die Stunde Null | DV | 37,90 |
| Chrome | DV | 19,90 |
| Civilization 3 Conquests* | DV | 38,90 |
| Commandos 3 | DV | 29,90 |
| - Limited Edition | DV | 42,90 |
| Conflict Desert Storm 2 | DV | 59,90 |
| D.A.o. Camelot - Bundle | DV | 42,90 |
| Der Planer 3 | DV | 39,50 |
| Deus Ex 2 * | DV | 17,90 |
| Diablo 2 GOLD | DA | i.V. |
| Die Sims - Hokus Pokus | DV | 20,50 |
| Disciples Gold Edition | DV | 28,50 |
| Dungeon Siege Legend* | DV | 22,50 |
| Empires: Die Neuzeit | DV | 25,90 |
| Everquest: Lost Dung. | DV | 40,90 |
| Fifa 2004 | DA | 23,50 |
| Freelancer | DV | 46,90 |
| Fussball Manager 2004* | DV | 45,50 |
| Gold Games 7 * | DV | 46,50 |
| Gothic 2 Limited Edition | DV | 28,90 |
| - Nacht des Raben | DV | 45,50 |
| Hasegemonia | DV | 27,90 |
| - SOLON Heritage | DV | 13,50 |
| Half-Life | DV | 19,50 |
| Half-Life 2 * | DV | 13,24 |
| Halo | DV | i.V. |
| Herr d.Ringe: Rückkehr* | DV | 45,90 |
| Hidden & Dangerous 2 | DV | 50,90 |
| Homeworld 2 | DV | 43,50 |
| Horizons * | DV | 37,50 |
| Knights o.t.old Republic* | DA | 33,50 |
| KnightShift | DV | 40,90 |
| Master of Orion 3 | DV | 35,99 |
| Melt: Pacific Assault * | US | 19,99 |
| Monkey Island 4 | DV | i.V. |
| Morrowind | DV | 16,50 |
| - Bloodmoon | DV | 12,90 |
| - Tribunal | DV | 23,50 |
| Need f.Speed Undergr.* | DV | 26,90 |
| NHL 2004 | DV | 46,50 |
| Operation Flashpoint | DA | 45,90 |
| Piraten Herrscher d.Kar. | DV | 14,50 |
| Prince of Persia * | DV | 20,90 |
| Pro Evol.Soccer 3 DVD * | DV | 45,50 |
| Railroad Pioneer | DV | 30,90 |
| Railroad Tycoon 3 | DV | 40,50 |
| Sacred * | DV | 44,50 |
| Silent Hill 3 - DVD | DV | i.V. |
| Silent Storm | DV | 31,50 |
| Spellforce * | DV | 40,50 |
| Splinter Cell | DV | 39,90 |
| Star Wars: Galaxies * | DV | 27,90 |
| - Gametime Card | DA | 46,90 |
| - Jedi Academy | | 38,50 |
| - Jedi Academy | DV | 38,90 |
| | EV | 42,90 |
| Tempel d. Elem. Bösen* | DV | 46,50 |
| Temple o.Elemental Evil | EV | 45,90 |
| Terminator 3 * | DV | 44,90 |
| Tony Hawks Pro Skater4 | DV | 36,90 |
| UFO: Aftermath | DV | 42,90 |
| Unreal Tournament 04 * | DA | i.V. |
| Vietcong - Fist Alpha * | DV | 17,50 |
| Warcraft 3 - Col. Edition | US | 29,90 |
| - Frozen Throne | DV | 24,90 |
| World of Warcraft * | DV | i.V. |
| Worms 3D | DV | 29,50 |
| Yager - DVD | DV | 41,90 |
| You dont know Jack 4 | DV | 33,50 |
| X2 * | DV | 38,90 |
| XIII * | DV | 44,90 |

ALLE Spiele für volljährige online im gesicherten Bereich ab 18 Jahren:
www.okaysoft.de

NICHT für unter 18 Jahren

ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3.25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengeb., * Vorbestellung erwünscht.

www.OKAYSOFT.de

Wir kennen ein Schwein, das keine Nase hat. Wie es dann riecht, fragen Sie? Ganz schrecklich!

# Mann, hast du Schwein!

**Nein, die Hauptfigur aus BEYOND GOOD & EVIL hat nicht immer Glück, sondern läuft wirklich dauernd mit einem mächtig fetten Borstenvieh an ihrer Seite rum!**

Wenn *Rayman*-Erfinder Michel Ancel an einem neuen Spiel arbeitet, darf man mit etwas Gutem rechnen. Auch *Beyond Good & Evil*, das am 27. November erscheint, stellt keine Ausnahme dar. Was wir bis Redaktionsschluss vom Abenteuer mit Hauptfigur Jade und ihren treuen Kameraden gesehen haben, hinterließ bei uns einen positiven Eindruck. Die gelernte Reporterin hockt mit ihrem schweinischen Kumpel Pey'J zu Hause, als plötzlich Außerirdische das Anwesen angreifen. Wir müssen erwähnen, dass auf dem Planeten Hyllis die Attacken der so genannten DomZ keine Seltenheit sind. Doch erstmals ist die Reporterin selbst betroffen und mit ihrer Kamera mittendrin. Die Ärmste ahnt noch gar nicht, in was für einen Schlamassel sie soeben schlittert.

## IMMER VOLL DABEI!

*Beyond Good & Evil* ist ein klassisches Action-Adventure, doch die Entwickler haben jede Menge frischer Ideen eingebaut. Sie können nicht nur schleichen, rennen, springen, klettern, schlagen oder Schalter betätigen wie bei anderen Genrekollegen. Reporterin Jade hat viel mehr drauf: Sie muss zum Beispiel mit ihrer Kamera Bilder schießen, die sie dann für Knete verscherbelt. Mit der Kohle lässt sie etwa ihren Gleiter reparieren oder kauft Nahrung und Gegenstände. In vielen Levels ist Schleichen angesagt, denn das ist ja momentan in. Hier enthüllt die Kamera ihren ganzen Nutzen. Das Teil verschießt nämlich auch kleine Discs, womit sich Wachmänner ablenken oder weit entfernte Schalter aktivieren lassen. Der bereits erwähnte Gleiter dient nicht nur als Fortbewegungsmittel – der Hobel ist bewaffnet und nicht selten liefern Sie sich rasante Baller-Gefechte oder rasen von Ort zu Ort.

## GUTE AUSSICHTEN

Spielerisch scheint *BG&E* auf dem richtigen Weg zu sein. Aber was ist mit der Technik? Der Grafikstil ist sehr comiclastig und sicher nicht jedermanns Geschmack. An der technischen Qualität gibt es hingegen nichts auszusetzen. Viele kleine Details und Effekte schaffen ein sehr lebendiges Ambiente, das an einen guten Zeichentrickfilm erinnert. Keine Panik, Kinderkram ist das Spiel deswegen noch lange nicht!

AHMET ISCITÜRK


## DAS MACHT EINEN GUTEN RUF!

Ubisoft und PC ACTION verlosen drei E-Plus Free & Easy Sets SIEMENS MC 60. Das MC 60 ist ein MMS- und i-mode-fähiges Kamerahandy und weil's so schön ist, gibt's zusätzlich 15 Euro Startguthaben! Sie müssen lediglich diese schwere Frage beantworten:

e-plus+ Klingelt's?

3x

WIE HEISST DAS MAGAZIN, IN DEM DIESES GEWINNSPIEL STEHT? KLEINER TIPP: SIE HALTEN ES EVENTUELL GERADE IN DEN HÄNDEN!

A) WC ENTE
B) PC ACTION
C) FC BAYERN

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.


## BEYOND GOOD & EVIL

| | |
|---|---|
| GENRE: | Action-Adventure |
| ENTWICKLER: | Ubisoft |
| FERTIG ZU: | 90 % |
| ERSCHEINT: | 27. November |
| VERGLEICHBAR: | Tomb Raider, Rayman 3, GTA 3 |
| INTERNET: | www.beyondgoodevil.com |

## KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK

*Beyond Good & Evil* scheint ein ziemlich cooles Spiel zu werden, was hauptsächlich am geschickten Mix verschiedener Genres liegt. Schleichen, prügeln, fliegen, ballern, fotografieren und, und, und ... Hauptfigur Jade ist mir sehr ähnlich, denn auch Sie hat ein fettes Schwein zum Kollegen. Na ja, bei mir sind es sogar sechs. Wie auch immer: Wir dürfen uns auf ein saugutes Action-Adventure freuen, von denen es ja bekanntlich auf PC immer noch viel zu wenige gibt!

Wieso macht die scharfe Tussi Bilder von einem Roboter? Umgekehrt wäre es uns lieber!

Ihr Fortbewegungsmittel ähnelt eher einem Bügeleisen als einem geilen Raumschiff.

# ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHE INTENSITÄT!

ACTIVISION

Infinity ward

# CALL OF DUTY™

## ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHEN KLANG!

Sound BLASTER AUDIGY® 2 ZS

CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

**Call of Duty hat eine unglaublich intensive Soundkulisse – und dafür brauchen Sie die neue Sound Blaster Audigy 2 ZS!**

Hören Sie jeden Sound und jedes Geräusch um sich herum mit der kristallklaren Qualität von 24 Bit und der Präzision von EAX Advanced HD auf 7.1 Kanälen. Die Sound Blaster Audigy 2 ZS und die Creative Inspire- oder GigaWorks-7.1-Lautsprechersysteme lösen die Grenzen zwischen Realität und Spielen auf.

www.europe.creative.com/callofduty

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

LUCASFILM THX

CREATIVE

© Copyright 2003, Creative Technology Ltd. Creative, das Creative-Logo, Sound Blaster und EAX sind eingetragene Warenzeichen, Audigy, Inspire und GigaWorks sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. © 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call of Duty ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Infinity Ward, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2003 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

»Karstadt: Verkaufsstart des fünften Harry-Potter-Bandes.«

# Adel vernichtet

**Die Forderungen der „IG Overkill" nach 75-Stunden-Kampagne, Beförderungen und mehr Sonderfähigkeiten werden in LORDS OF EVERQUEST erhört.**

Außer dem Szenario hat *Lords of Everquest* herzlich wenig gemein mit seinem erfolgreichen Online-Schwippschwager *Everquest*. Nachfolgend der Waschzettel, damit's keine tragischen Missverständnisse gibt. Genre: Echtzeitstrategie. Spielprinzip: drei Einzelspieler-Kampagnen, die etwa 75 Stunden lang vorhalten sollen. Mehrspieler-Modus: 12 Spieler gleichzeitig mit garantiert gebührenfreiem Matchmaking. Producer James Parker begründet den Ausflug in ungewohnte Genre-Gefilde: „Armeen und große Schlachten waren schon immer Bestandteil der *Everquest*-Story ... hey, das ist doch ein prima Schauplatz für ein Echtzeitstrategiespiel." 10.000 Jahre vor den Geschehnissen der Rollenspiele angesiedelt schreiten drei Fraktionen zu Eroberungsfeldzügen in Norrath.

## AUCH DIE KLEINEN WOLLEN NACH OBEN

Rollenspiel-Elemente prägen bei *Lords of Everquest* den Spielablauf. Jede der drei Parteien hat fünf Lords, die wiederum zwei Aura-Wirkungen und vier Spezialfähigkeiten beherrschen. Auch normale Einheiten sammeln Erfahrung und können ab dem sechsten Level mit einem Ritterschlag veredelt werden: „Dadurch werden sie quasi zu Mini-Lords und erhalten mehr Fähigkeiten", meint James Parker. Durch Einsatz von Transferpunkten übernehmen Sie Ihre Lieblingssoldaten in die nächste Kampagnenmission. „Statt einer anonymen Einheit ist das dann zum Beispiel der Gefreite Johnny und Johnny darf nicht sterben!", deutet Parker ganz neue Dimensionen der emotionalen Verbundenheit an.

## SCHIEB'S DIR SONST WO HIN

Ungewöhnlich flexibel ist die „Do it yourself"-Benutzerführung, diverse Fensterchen lassen sich verändern und verschieben. *Lords of Everquest* unterstützt zwei Monitore, wenn die Grafikkarte mitmacht. Der Feldherr von Welt schiebt damit alle Menüs auf Bildschirm A, während auf Mattscheibe B das Spielgeschehen tobt. Der Gratis-Service SOE Games dient anfangs nur als Partnervermittlung für Schlachtgenossen. Drumherum-Features wie Ranglisten stehen auf dem „Wird später geliefert"-Wunschzettel der Entwickler. HEINRICH LENHARDT

### LORDS OF EVERQUEST

| | |
|---|---|
| GENRE: | Echtzeitstrategie |
| ENTWICKLER: | Rapid Eye/SoE |
| FERTIG ZU: | 95 % |
| ERSCHEINT: | Dezember 2003 |
| VERGLEICHBAR: | Warcraft 3, Spellforce |
| INTERNET: | www.lordsofeverquest.com |

### KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT

Respekt, so viel Rollenspiel hat bislang erst *Spellforce* aufs Echtzeitstrategie-Brot geschmiert. Respekt vor dem Mut zur Masse: Es gibt spezialisierte Einheiten mit Sonderfähigkeiten und riesige Armeen – anscheinend kann man doch beides haben. Fragt sich nur, ob's nicht zu viel des Guten wird. Der hektische Spielablauf, gepaart mit viel Mikromanagement, fasziniert Profis, könnte Gelegenheitsstrategen aber frustrieren.

Sag „au, ja!" zur Aura: Lady Kreya beschert ihren Einheiten bessere Beweglichkeit und schnellere Mana-Regeneration.

»Greenpeace warnt: Leder-Vögel bald ausgestorben!«

# Alles nur eine Frage der **Einstellung**!

INNOVATION IN CREATION

**Individuelle Einstellmöglichkeiten des Joystickkopfes**
- finden Sie Ihre optimale Spiel-Position
- in 4 Richtungen einstellbar

**Verstellbare Handauflage**
- passt für alle Handgrößen
- für Rechts- und Linkshänder geeignet

CYBORG evo

3D TWIST

X45 Flight Control System

Cyborg Force Feedback

ST290

**Saitek**
www.saitek.de

»Noch ein blöder Witz über Schuppenprobleme und ich ritze dir mein Monogramm ins Steißbein!«

# Das geht auf die Knochen!

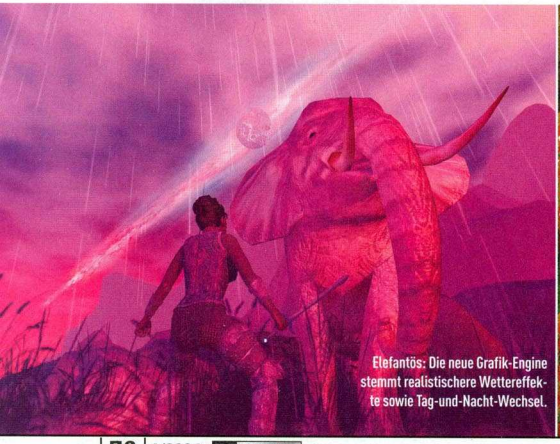
- Nächste Generation des Online-Kultspiels
- 16 Rassen, 48 Klassen
- Zwei Startstädte, Rest der Spielwelt muss entdeckt werden
- Neue skalierbare Engine für Luxus-Grafik

**Von wegen kurzlebige Spielebranche: Seit 1999 macht sich EVERQUEST auf dem Thron der Internet-Fantasy-Welten breit. Schönheitsoperation, Bedienungsentkrampfung und Berufsklassen-Vielfalt sollen die nächste Generation zur zartesten Versuchung machen, seit es Online-Spiele gibt.**

Über zwei Millionen Spieler haben die gebührenpflichtige Fantasy-Welt von *Everquest* in den letzten fünf Jahren besucht, derzeit gibt es rund 420.000 zahlende Abonnenten. Ein Ende ist für den Klassiker nicht in Sicht: Auch wenn die zweite Inkarnation des berühmt-berüchtigten Freizeitkillers nächstes Jahr an den Start geht, soll die alte Version weiter brummen und erweitert werden. „*Everquest 2* ist weniger eine Fortsetzung, es ist eher ein Parallel-Online-Universum", betont Senior Producer John Blakely. „Wir waren überrascht, wie lange sich *Everquest* gehalten hat. Das neue Spiel ist von vornherein so ausgelegt, dass es mindestens fünf, sechs Jahre lang gut aussieht."

## AUCH MORGEN NOCH KRAFTVOLL RENDERN KÖNNEN

Voraussichtliche Minimum-Anforderungen für die skalierbare Grafik-Engine: Pixel-Shader-fähige Grafikkarte (Geforce3 aufwärts), 512 Megabyte RAM und 1 GHz CPU – für einen hohen Detailgrad wie auf den Screenshots darf's freilich auch ein bisschen mehr Power sein. Schon die Charakter-Kreation ist optisch eine Wucht: Bei jeder der 16 Rassen lässt sich das Äußere detailliert verändern, vom Wangenknochen-Winkel bis zum Kinn-Kaliber. Detail-



Elefantös: Die neue Grafik-Engine stemmt realistischere Wettereffekte sowie Tag-und-Nacht-Wechsel.

»Schockierend: Pils-Liebhaber leiden 10-mal häufiger unter Gelenkrheuma als Rotwein-Trinker.«

## INTERVIEW „ES GIBT VIELE WEGE, UM EVERQUEST 2 ZU SPIELEN"

**Mit Fackel, Breitschwert und Interview-Equipment gewappnet, machten wir in San Diego die Macher von *Everquest 2* ausfindig.**

**PC ACTION Mit welchen Features wollt ihr Spieler ansprechen, die mit dem ersten *Everquest* nie so richtig warm geworden sind?**

**BLAKELY:** Als Erstes ist da die erstaunliche Grafik. Die Leute lieben es zu erforschen, das ist ein natürlicher Instinkt und es wird eine Menge Orte zum Entdecken geben, die nicht gefährlich sind. Wir bieten auch Optionen für Spieler an, die ohne ständiges Gekille an der Welt teilhaben wollen.

**CAO:** Stimmt, es gibt viele verschiedene Wege, um *Everquest 2* zu spielen. Du kannst ein Schmied sein und Ausrüstung herstellen. Oder man läuft herum, redet mit verschiedenen Charakteren und knüpft Beziehungen – ohne ein einziges Monster umbringen zu müssen.

**PC ACTION Ist es nicht ein Rückschritt, wenn neue Charaktere nur zwei Startstädte zur Auswahl haben?**

**Spieldesigner Chris Cao vor der Karikaturen-Wand: Wie ist der Mann nur zu dem Spitznamen „Hagrid" gekommen?**

**BLAKELY:** Beim ersten *Everquest* gab es eine große Auswahl an Startstädten, aber viele wurden im Laufe der Zeit aufgegeben, weil die Spieler zu anderen Orten zogen, die größere Vorteile für sie brachten. Wir haben immer noch viele Eigenheiten in den Distrikten. Da wird es Viertel geben, in denen zum Beispiel Trolle und Oger aufwachsen – vergleichbar den Vororten einer Großstadt. Andere Städte werden im Spielverlauf entdeckt, und wer weiß, was mit ihnen geschehen ist: Sind sie jetzt von Monstern bevölkerte Ruinen oder haben sie sich weiterentwickelt?

**PC ACTION Die Erforschung unbekannter Ländereien wird also spannender?**

**CAO:** Freeport und Qeynos haben ihre eigenen Flotten und die Leute werden sich auf die Suche nach der anderen Hälfte der Spielwelt machen, die nicht von Anfang an zugänglich ist. Diese Inseln warten da draußen auf ihre Entdeckung. Es wird verschiedene Abenteuer im Zusammenhang mit den Expeditionen geben. In einigen rennt man in Piraten und verfolgt alte Quests, bei anderen forscht man in einer Bibliothek nach Hinweisen und alten Karten.

**PC ACTION Was wurde aus der Idee, die Helden im Spielverlauf altern zu lassen?**

**BLAKELY:** Wir haben die Technologie dafür, aber dann wären alle High-End-Helden Opas, die mit Krückstöcken herumlaufen und über die gute, alte Zeit reden. Deshalb bevorzugen wir es, dass du dir selber aussuchst, wie dein Held genau aussieht. Wenn du ein wirklich alter, weiser Zauberer mit langem, grauem Bart sein willst, kannst du so einen Charakter machen.

**Senior Producer John Blakely in Alarmbereitschaft: Für das Everquest-2-Team gilt Stress-Stufe „Defcon 5".**

liert animierte Gesichtszüge erlauben realistische Mimik, deren Qualität an brandneue Solo-Titel wie *Half-Life 2* oder *Pacific Assault* rankommt. Die Landschaften werden mit allen grafischen Schikanen wie Bump Mapping, Shadern und Specular Lighting gerendert. Da werden selbst triste Lokalitäten wie Abwasserkanäle zur Augenweide mit animierten Maschinen, Feuer speienden Statuen, durchs Gitter schimmernden Lichtkegeln und den am bedrohlichsten wirkenden Flüssigkeiten jenseits unseres Redaktions-Aborts.

### DAS HAT ZUKUNFT

Die Story ist in der gleichen Spielwelt wie *Everquest* angesiedelt, aber 500 Jahre in der Zukunft. Teile des Mondes Luclian stürzten auf Norrath herab und sorgten für Chaos. Es gibt nur noch zwei Startstädte für neue Charaktere: Freeport (Heimstatt der „Guten") und Qeynos (Hochburg der „böse" Gesinnten). Klingt bescheidener, als es ist: Die Städte sind riesig, jede Rasse hat ihr eigenes Viertel. Was mit dem Rest der Zivilisation passierte, muss im Spielverlauf entdeckt werden. Zu Lande oder auf Booten zieht man los, um die veränderte Welt zu erkunden.

### REFORMIERTER ARBEITSMARKT

„Wir haben eine Spiel-Mechanik, die funktioniert. An der werden wir festhalten und sie noch spaßiger machen", verspricht Blakely. Mit anderen Spielern zusammen losziehen, um Monster mordend zu höheren Erfahrungslevels zu kommen, ist nicht der alleinige Sinn des Lebens. Auch für Handwerkskunst gibt es Erfahrungspunkte. Zunächst wählen Sie zwischen fünf Berufsrichtungen für Ihren Charakter: Mage (Zauberhaftes), Priest (Heilung und Attribute „buffen"), Artisan (Handwerk und Handel), Scout (Geschleiche und Fallen stellen) und natürlich Fighter (teilt hart aus, steckt viel ein). Innerhalb dieser Gebiete stehen im Spielverlauf immer mehr Spezialisierungsberufe zur Wahl, insgesamt soll es 48 verschiedene Klassen geben.

### ZEITGLEICH IN EUROPA

*Everquest 2* soll einsteigerfreundlicher ausfallen als der Papa, dessen steilkurvige, langwierige Einstiegsphase manchen Helden-Charakter in die Frührente trieb. Zeitgleich mit dem US-Start wird Ubisoft europäische Server anwerfen. John Smedley, der Chef von Sony Online Entertainment, bestätigte uns gegenüber den Simultan-Launch. HEINRICH LENHARDT

»Schnappschuss: Kylie Minogue nach Schönheits-OP in Schlampen-Bar erwischt.«

### EVERQUEST 2

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Online-Rollenspiel |
| **ENTWICKLER:** | SoE |
| **FERTIG ZU:** | 70 % |
| **ERSCHEINT:** | Herbst 2004 |
| **VERGLEICHBAR:** | Everquest |
| **INTERNET:** | everquest2.station.sony.com |

### KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT

**Aktive *Everquest*-Gildenfunktionäre bitte kurz weglesen: Vor ein paar Jahren war ich fest im Bann der Fantasy-Welt, doch Grafik, Bedienung und Spielkomfort sind mir nach heutigen Maßstäben einfach zu holzklassig. Nur gut, dass demnächst *Everquest 2* in den Luxusgrafik-Abendhimmel reiten wird. Klasse: europäische Server zeitgleich mit dem US-Start. Allerdings steckt das Spiel derzeit noch tief im Prä-Beta-Stadium – also vorerst Entwarnung für alle Suchtberater und Lebensgefährtinnen.**

# EMPIRES

## DIE NEUZEIT™

Langschwertkämpfer heben ihre Schilde zum Schutz vor feindlichen Bogenschützen.

Die beeindruckende Kreuzritter-Kavallerie kann Feinde angreifen – oder bekehren.

Setzen Sie Pfeile ein – oder die vernichtende Bombarde.

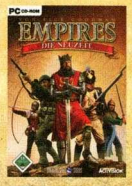
Befehlen Sie Pechkochern, das Schachtfeld mit brennendem Pech zu tränken.

Auf Ihren Befehl lähmt der Armbrustschütze Feinde mit Giftpfeilen

Schottische Elite-Highlander durchbrechen feste gegnerische Formationen.

Spionieren Sie den Feind aus - mit einem im Baum versteckten Beobachtungsposten.

MITTELALTER




ACTIVISION®

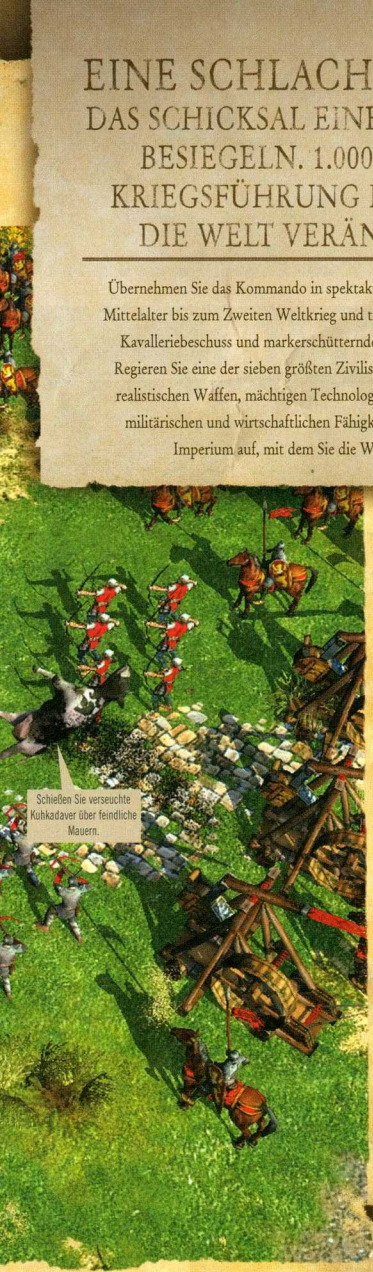
www.activision.de

STAINLESS STEEL STUDIOS™

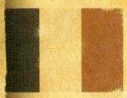
© 2003 Stainless Steel Studios, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Empires: Die Neuzeit ist ein Warenzeichen von Stainless Steel Studios, Inc. Activision ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Zeichen sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.



RUSSLAND


FRANKREICH

KOREA

DEUTSCHLAND

USA

ENGLAND

CHINA

## SCHIESSPULVER-ZEITALTER

**Befehligen** Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem Nationenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.

## IMPERIALES ZEITALTER

**Agieren** Sie in drei handlungsbasierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte. Verhelfen Sie Ihrer Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe.

## ERSTER WELTKRIEG

**Führen** Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen.

## ZWEITER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik und berauschenden Filmsequenzen aus der **Sicht eines Generals**.

ECHTZEIT-STRATEGIE SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

JETZT ERHÄLTLICH!

EMPIRESRTS.DE

„spannende Kampagnen, perfekte Balance“
- Gamestar 11/03

# TEST

## Steuerfahndung

### FIFA 2003 besitzt keine freie Tastaturbelegung? Doch!

**Sport** | Nach unserem Test beklagten sich einige Leser, dass sie die Tasten im Spiel nicht frei belegen können. Seltsam, in unserer Test-Betaversion funktionierte das wunderbar. Und EA ist doch nicht bescheuert und lässt das in der Verkaufsversion weg, oder? Anscheinend doch! Zumindest bügelten die Kölner den Fauxpas ruck, zuck mit einem Patch aus. Wer nicht mehr auf unsere kommende DVD warten will, kann ihn von der EA-Homepage runterladen. JOACHIM HESSE

**Info: www.electronic-arts.de**

»Verwarnt: Nächstes Mal bitte gleich die richtige Version.«

## Zum Teufel mit dir!

### Blizzard liefert gute Gründe, mal wieder DIABLO 2 zu spielen.

**Rollenspiel** | Wer *Diablo 2* oder das Add-on *Lord of Destruction* derzeit im Schrank verstauben lässt, sollte dringend einen Wedel besorgen: Entwickler Blizzard liefert mit der Version 1.10 ein rundum verbessertes Spiel ab. So taucht von Zeit zu Zeit ein Über-*Diablo* bei so genannten „Mysterious World-Events" auf, Blizzard überarbeitete unter anderem die Kollisionsabfrage, erweiterte das Fähigkeiten-System, erhöhte die Zahl der „Unique"-Monster und bringt 100 neue Gegenstände ins Spiel. JOACHIM HESSE

**Info: www.blizzard.de**

AUF DVD

UPDATE

»Rustikal: Feuerbestattung.«

## BESSERWISSER

### JOACHIM HESSE ÜBER DEN ZWEITEN BILDUNGSWEG

Foto: action press

»Joachim H.: Erspart sich sein Studium.«

### Endlich Spieldesigner!?

Manchmal sehe ich ein Spiel und denke: Mensch, das hätte ich aber anders gemacht. Leichter gesagt als getan. Aber wie komme ich an den Job? Passenderweise kam gerade folgende Pressemitteilung reingeflattert: „Trotz der hohen Kaufaffinität für Computerspiele und -software sind professionelle Gamedesigner (Spieleentwickler) Mangelware. Grund hierfür ist unter anderem die mangelnde Ausbildungsmöglichkeit." Aha. „Die mediadesign akademie hilft der Ausbildung für Gamedesigner auf die Beine, indem sie mit dem neuen Studiengang Gamedesign eine fundierte Ausbildungsgrundlage bietet. Das Pilotprojekt richtet sich natürlich an alle, die schon immer ihr Hobby – Computerspiele – zum Beruf machen wollten." Na also, das könnte doch was für mich sein. „Der Studiengang richtet sich nicht nur an Schulabgänger, sondern spricht auch Berufstätige an." Ich bin im Rennen. „Die monatliche Studiengebühr beträgt 899 Euro." Hilfe! Schön, dass sich die Zielgruppe das erst nach dem zweiten Bankraub leisten kann. Immerhin geht es bei einem zweijährigen Studium um knapp 21.600 Euro. Gut, ich als Berufstätiger könnte meinen Wohnsitz auch unter eine Brücke verlagern und meine Kollegen anpumpen, um das Geld zusammenzukratzen. Aber ist das der Sinn der Sache? Und ob nach dem Studium – das ein mir unbekanntes Münchner Unternehmen namens metamatix AG leitet – überhaupt ein Arbeitsplatz abfällt? Nein danke, dann bleibe ich doch lieber Redakteur. JOACHIM HESSE

# REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack

| Christian Bigge | Harald Fränkel | Joachim Hesse | Andreas Bertits | Christian Sauerteig | Ahmet Iscitürk | Benjamin Bezold |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE | ACTION- & SPORTSPIELE | ACTION- & RENN-SPIELE, ADVENTURES | STRATEGIE- & ROLLENSPIELE | WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE | ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE | ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN |
| **SPELLFORCE: ORDER OF THE DAWN** | | | | | | |
| ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■■■ |
| Genial: *Diablo 2* meets *Warcraft 3*. | Prima: Gutes aus deutschen Landen! | Zauberhaftes aus deutscher Zucht. | Mit diesem Spiel ist die Zauberkraft! Super! | Da werde selbst ich zum Rollenspieler. | Sicher ein gutes Spiel, aber nicht mein Ding! | Auf Rollenspiele steh ich nicht nur im Bett. |
| **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** | | | | | | |
| ■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ |
| Sehr gut, nur etwas langatmig. | Yes! Bsssss ... brutzel-surrrrrrrrrrrrrrrr | Wenn nur der nächste Film genauso gut wird ... | *Star Wars* ist einfach geil. | Spannender als die Kinofilme! | Für einen Nachfolger würde ich töten. | Was will ein *Star Wars*-Fan mehr? |
| **DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS** | | | | | | |
| ■■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■ | ■■■ |
| Bombast-Grafik, aber Frust-Levels. | Wie eine geile Frau, die zu schwer ist. | Trotz Frust: Die Gier nach dem Ring ist stärker. | Hektisch, aber die Atmosphäre stimmt. | Nicht so ganz mein Fall. | Für *HdR*-Fans sicher lustig. | Ich zocke diesen Monat *Spellforce*. |
| **GLADIATOR** | | | | | | |
| ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■ | ■■■ | ■■ |
| Nett inszeniertes Hau-drauf-Spiel. | Das mit dem Blut gefällt mir gut. | Wo ist noch mal die Schnellfeuerfunktion? | Im alten Rom ging's nicht zimperlich zu. | Ich fand schon den Film doof. | Ich metzle, also bin ich. | Das Gekloppe ist mir zu stupide. |
| **FUSSBALLMANAGER 2004** | | | | | | |
| ■■■■■ | ■■■■■ | ■■ | ■ | ■■■■■ | ■ | ■■■ |
| Alles drin und dran, ich brauche Urlaub. | Bereits der Vorgänger hat mich bekehrt. | Für *Kicker*-Abonnenten sicher spannend. | Oh Gott! Das ist ja schlimmer als der Sport! | Fetter als Calli – wahrhaft meisterlich! | Fußball? Nein Danke! | Ich trete lieber selber gegen den Ball. |
| **NEED FOR SPEED UNDERGROUND** | | | | | | |
| ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■ |
| Lufthutze? In echt nie, hier schon! | Nicht nur für Fuchsschwanz-Träger! | Nach *DTM Race Driver* meine Nummer 1. | Rasant und sieht auch klasse aus! | Geil! Nur: Wo ist die Polizei hin? | Ich will einen Führerschein. | Proletenkisten? Nein danke! |

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = [illegible]

# TESTPHILOSOPHIE
## SO BLICKST DU DURCH!

**PC ACTION GOLD**
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

**PC ACTION PREISTIPP**
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

| | |
|---|---|
| **91 - 100%** | **HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken. |
| **81 - 90%** | **SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten. |
| **71 - 80%** | **GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch. |
| **61 - 70%** | **BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ... |
| **51 - 60%** | **AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam. |
| **41 - 50%** | **MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze. |
| **≤ 40%** | **UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse. |

## REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

| | | |
|---|---|---|
| **ACTIONSPIEL** | | |
| GTA Vice City | Rockstar Games | 06/2003 |
| Mafia | Illusion Softworks | 09/2002 |
| Max Payne 2 | Remedy | 12/2003 |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Dark Project 2 | Ion Storm | 05/2000 |
| Project Nomads | Radon Labs | 11/2002 |
| Tron 2.0 | Monolith | 10/2003 |
| **ACTION-ROLLENSPIEL** | | |
| Deus Ex | Ion Storm | 08/2000 |
| Diablo 2 | Blizzard | 07/2000 |
| Dungeon Siege | Gas Powered Games | 05/2002 |
| **ADVENTURE** | | |
| Flucht von Monkey Island | Lucas Arts | 01/2001 |
| Grim Fandango | Lucas Arts | 01/1999 |
| Runaway | Pendulo Studios | 12/2002 |
| **AUFBAU-STRATEGIE** | | |
| Anno 1503 | Sunflowers | 12/2002 |
| Das achte Weltwunder | Funatics | 05/2003 |
| Wiggles | Innonics | 11/2001 |
| **DENKSPIEL** | | |
| Catan – Die erste Insel | Ravensburger | 12/1999 |
| Chessmaster 8000 | Learning Company | 02/2001 |
| You don't know Jack 3 | Take 2 | 06/2000 |
| **ECHTZEIT-STRATEGIE** | | |
| Age of Mythology | Ensemble Studios | 11/2002 |
| C&C Generäle: Die Stunde Null | EA Los Angeles | 12/2003 |
| Warcraft 3: Frozen Throne | Blizzard | 07/2003 |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Call of Duty | Infinity Wards | 12/2003 |
| No One Lives Forever 2 | Monolith | 11/2002 |
| XIII | Ubisoft | 12/2003 |
| **FLUGSIMULATION** | | |
| Comanche 4 | Novalogic | 01/2002 |
| Flight Simulator 2004 | Microsoft | 10/2003 |
| IL-2 Forgotten Battles | Ubisoft | 04/2003 |
| **MEHRSPIELER-SHOOTER** | | |
| Battlefield 1942 | Digital Illusions | 10/2002 |
| Counter-Strike | Valve | 02/2001 |
| Indiziertes Spiel | Epic | 10/2002 |
| **RENNSPIEL** | | |
| Colin McRae Rally 3 | Codemasters | 07/2003 |
| DTM Race Driver | Codemasters | 03/2003 |
| F1 Challenge 99-02 | EA Sports | 06/2003 |
| **ROLLENSPIEL** | | |
| Baldur's Gate 2 | Bioware | 11/2000 |
| Gothic 2 | Piranha Bytes | 12/2002 |
| Morrowind | Bethesda | 06/2002 |
| **RUNDENBASIERENDE STRATEGIE** | | |
| Age of Wonders: Shadow Magic | Triumph Studios | 10/2003 |
| Silent Storm | Jowood | 12/2003 |
| Civilization 3 | Firaxis | 03/2002 |
| **SONSTIGE SIMULATIONEN** | | |
| Black & White | Lionhead | 03/2001 |
| M1 Tank Platoon | Microprose | 04/1998 |
| Panzer Elite | Wings Simulations | 10/1999 |
| **SPORTMANAGER** | | |
| Anstoss 4 Edition 03/04 | Ascaron | 12/2003 |
| Fußballmanager 2004 | EA Sports | 01/2004 |
| Kicker Fußballmanager 2 | Heart-Line | 12/2000 |
| **SPORTSPIEL** | | |
| Pro Evolution Soccer 3 | Konami | 12/2003 |
| NBA Live 2003 | EA Sports | 01/2003 |
| NHL 2004 | EA Sports | 12/2003 |
| **WIRTSCHAFTSSIMULATION** | | |
| Die Gilde | JoWood | 04/2002 |
| Die Sims | Maxis | 10/2000 |
| Port Royale | Ascaron | 07/2002 |

- Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel
- Komplexe Charakterentwicklung
- Isometrische und Verfolgerperspektive
- 6 Völker
- 4 Magiearten
- 22 Karten im Einzelspielermodus
- 14 Karten im Mehrspielermodus
- 350 Ausrüstungsgegenstände
- Über 30 gegnerische Rassen

» Piercer: Keine Kundschaft. «

# Hammer!

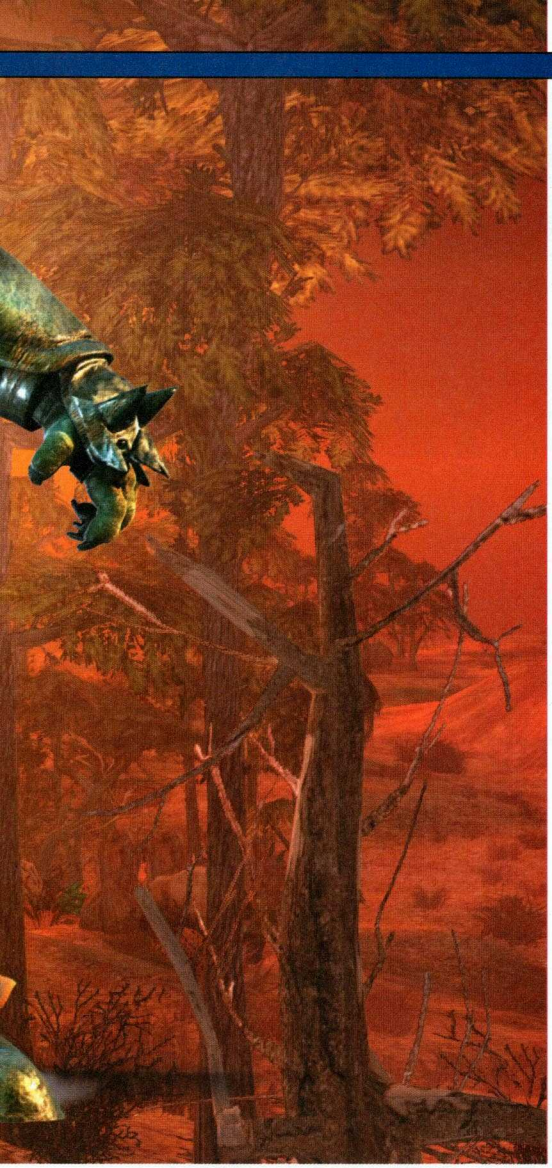
PC ACTION GOLD

**Der Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel versetzt Sie in eine mystische Welt der Magie, Monster und dunklen Mächte. Setzen Sie in SPELLFORCE Schwert und Zaubersprüche ein und mischen Sie ordentlich mit!**

Es herrscht dicke Luft in Eo, der Welt von *Spellforce*. Einst verbreiteten 13 finstere Magier Chaos im Land und vernichteten gleichzeitig große Teile der Welt. Gewaltige Armeen aus seelenlosen Sklaven, die an Runen gebunden waren, machten das magische Reich zu einem großen Schlachtfeld. Nach der Katastrophe blieben nur Bruchstücke der Welt übrig. Diese schwirren seitdem als Inseln umher, die durch magische Portale verbunden sind. Viele Jahre später haben sich die Bewohner Eos einigermaßen von diesem Übel erholt, doch es mehren sich Anzeichen, dass das Böse zurückkehrt. Allerdings spricht eine uralte Prophezeiung von einem strahlenden Helden, der das Land aus der Dunkelheit führen wird. Dieser Runen-Krieger sind natürlich Sie. Hört sich alles nach Standard-Fantasy an? Was Ihnen Phenomic mit *Spellforce* bietet, ist alles andere als das.

## HELDEN BRAUCHT DAS LAND

Das Spiel präsentiert sich als Genre-Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel, von den Entwicklern RPS getauft (Roleplaying Strategy = Rollenspiel-Strategical). Zunächst stehen Sie vor der schwierigen Aufgabe, einen Charakter zu erschaffen. Ungeduldige Naturen schnappen sich einen vorgefertigten Helden und stürzen sich sofort ins Geschehen. Nehmen wir jedoch an, Sie generieren Ihr Alter Ego selbst. Erschaffen können Sie sowohl einen weiblichen, als



auch einen männlichen Charakter. Zudem wählen Sie Ihr Porträt und gestalten Ihr Aussehen individuell. Doch was wäre ein Rollenspiel ohne Attribute? Von diesen gibt es sieben: Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Intelligenz, Weisheit und Charisma definieren Ihren Helden. Haben Sie Ihre anfänglichen Punkte auf diese Werte verteilt, fehlen noch die Fertigkeiten. Sie bestimmen, ob Sie lieber als Kämpfer oder Magier den Bösewichtern auf die Glocke hauen. Zum Abschluss der Charaktergenerierung verpassen Sie Ihrer Spielfigur einen Namen und stürzen sich schließlich ins Abenteuer.

### DIE ROLLE IHRES LEBENS

Zu Beginn stehen Sie einsam und verlassen mitten in der Wildnis neben einem Portal. Doch es dauert nicht lange, da treffen Sie auf die ersten Auftraggeber. Dialoge laufen über ein Menü ab, bei dem Sie mehrere Fragen stellen können. Je nach Antwort eröffnen sich

# Auf großem Fuß ...

**Früher hatte die CDU einen Titanen: Helmut Kohl! Heute dürfen Sie in *Spellforce* eigene Riesen beschwören und in den Kampf schicken. Mit Politik haben diese zwar nichts am Hut, dafür können Sie ordentlich zuhauen. Sehen Sie selbst!**

### ORK-TITAN

Dieser gewaltige Dämon der Orks ist der Gag auf jeder Grillparty. Mit ihm sparen Sie sowohl Kohle, als auch Anzünder. Dummerweise können Sie das Fleisch und die Grillwürste nach seiner Sonderbehandlung ebenfalls vergessen. Besonders geeignet, um nie wieder Gäste empfangen zu müssen. Ob er wohl mit dem Ministerpräsident von Baden-Württemberg, Erwin Teufel, verwandt ist?

### ELFEN -TITAN

Die Elfen haben Baumbarts Onkel, der eine frappierende Ähnlichkeit mit Bundestagspräsident Wolfgang Thierse aufweist, für einen Gastauftritt in *Spellforce* verpflichtet. Seine robuste Borke ist selbst für Biber mit runderneuerten Hauern eine Herausforderung. Außerdem eignet er sich hervorragend als Weihnachtsbaum. Nur mit den Kerzen müssen Sie vorsichtig sein.

### TROLL-TITAN

An wen erinnert denn dieser nette Geselle, den die Trolle herbeirufen? Genau: Ottfried Fischer! Wo der hin läuft, wächst auch kein Gras mehr. Die Entwickler mussten allerdings den Körperumfang etwas reduzieren, da die Bewegungsabläufe sonst alles andere als lässig ausgesehen hätten.

### MENSCHEN-TITAN

Auf Adlerschwingen kommt dieser Riese angerauscht und greift aus der Luft an. Am gefährlichsten ist es, wenn das Vieh ein Häufchen macht. Außerdem würde der Vogel ein ganz gutes Weihnachtsessen abgeben. Sieht so aus, als hätte ein Löwe mit dem Fernet-Branca-Adler Geschlechtsverkehr gehabt!

### ZWERGEN-TITAN

Die Zwerge beschwören diesen Danny DeVito in Marmor-Optik, der vor Mineralien nur so strotzt. Es scheint, als hätte er eine Menge Frucht-Zwerge gegessen. Muskeln hat er ja, wenngleich Sie aus Stein sind. Robust sieht er jedenfalls aus und im Austeilen ist er ganz vorn dabei. Ein lustiger Kamerad.

### DUNKELELFEN-TITAN

Pfui Spinne! Diese achtbeinigen Krabbelviecher müssen aber auch überall dabei sein! Dunkelelfen scheinen einen Sinn für das Abartige zu haben. Die korpulente Gesellin ist extrem schnell und lähmt Ihre Opfer, kein Wunder, dass Sie aussieht wie eine Frau. Nur die Glatze steht Ramona Drews nicht wirklich.

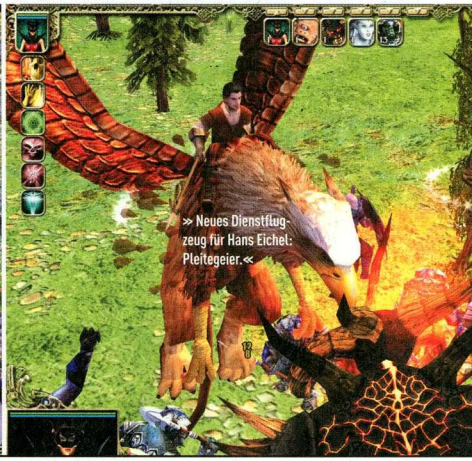
» Christopher Streetday: Die Parade erreicht den Höhepunkt. «

neue Fragemöglichkeiten – typisch für gängige Rollenspiele. Schließlich machen Sie sich auf, um ein wenig die wunderschöne Landschaft zu erkunden. Unterwegs begegnen Ihnen Monster, die Ihnen ans Leder wollen. Sie kämpfen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Feind klicken. Sofort sind unter dem Porträt Ihres Helden Aktionen gelistet, die er ausführen kann. Wählen Sie eine, schlägt oder zaubert Ihr Kollege nun so lange drauflos, bis entweder er oder der Feind tot ist. Dieses „Click'n'-Fight"-System geht nach kurzer Eingewöhnungszeit in Fleisch und Blut über. Prima! Gefallene Gegner hinterlassen wie in *Diablo 2* hin und wieder Gegenstände wie bessere Waffen, Zauberspruch-Rollen oder andere Utensilien, die für Aufträge wichtig sind. Händler bieten ebenfalls ihre Waren feil. Zu erkennen sind diese an einer sich drehenden Münze über ihrem Kopf. Auf Ihren Reisen treffen Sie oft auf solche Nichtspieler-Charaktere. Haben diese etwas Wichtiges zu melden, erscheint über ihnen ein Ausrufezeichen. Optionale Nebenmissionen kündigen sich durch ein Fragezeichen an. Aufträge notiert die Software automatisch in Ihr Tagebuch, wo Sie jederzeit sehen können, was Sie als Nächstes erledigen müssen. Im Land verteilte „Bindstones" erlauben es, nach dem Bildschirmtod an dieser Stelle weiterzuspielen und zwischen weit entfernten Orten hin- und her zu reisen.

## EINMAL AUFSTEIGEN, BITTE!

Steigen Sie durch erfolgreich erledigte Aufträge oder Kämpfe eine Erfahrungsstufe auf, entscheiden Sie selbst, in welche Richtung Sie Ihren Charakter trimmen. Haben Sie bei-

» Sonnenbank-Opfer: Detlef „D!" Soost: «



» Neues Dienstflugzeug für Hans Eichel: Pleitegeier. «

# So spielt sich Spellforce

Dass *Spellforce* kein Standard-Spiel ist, dürfte klar sein, nachdem Sie unseren Test gelesen haben. Aber wie spielt sich die Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie wirklich? Funktioniert der Genre-Mix? Welche Aufgaben haben Sie zu bewältigen? Wir zeigen es Ihnen anhand einer Beispielmission. Fast allen 22 Level der Einzelspieler-Kampagne verlaufen ähnlich.

**ANLABERN**

Während Ihrer Reisen treffen Sie NPCs, die Ihnen den einen oder anderen Auftrag erteilen.

**BESCHWÖREN**

Entdecken Sie ein Monument, können Sie an dieser Stelle Ihre Arbeiter beschwören.

**NIEDERLASSEN**

Ihre Arbeiter errichten für Sie eine Armee, um den Feinden entgegentreten zu können.

**ANGREIFEN**

Schließlich führen Sie Ihre Armee in die Schlacht, um den Gegner zu besiegen.

**ABKASSIEREN**

Nach erfolgreich absolvierter Mission holen Sie sich Ihre Belohnung.

**AUFSTEIGEN**

Sind Sie aufgestiegen, dürfen Sie Punkte auf die Attributs- und Fertigkeitswerte verteilen.

spielsweise einen Kämpfer erschaffen und wollen sich nun zu einem Magier weiterbilden, steht Ihnen das offen. Ihre bisherigen Fertigkeiten bleiben erhalten. So können Sie sich mit der Zeit zu einem Spezialisten oder einem Alleskönner entwickeln, wenn Ihnen der Sinn danach steht.

## ICH BESCHWÖRE!

Entdecken Sie während Ihrer Abenteuer ein Monument, dürfen Sie an dieser Stelle Mitstreiter und Arbeiter beschwören – vorausgesetzt, Sie besitzen die entsprechende Rune. Für Helden und Malocher müssen Sie erst magischen Steine finden, um sie am Monument aktivieren zu können. Haben Sie das Kleinod in Ihrem Gepäck, erschaffen Sie zunächst einige Gehilfen, was sehr flott geht. Diese kommandieren Sie zum Rohstoffsammeln ab, um Ihre ersten Gebäude zu errichten – wie in so ziemlich jedem Echtzeitstrategiespiel.

## ROHSTOFF-ÜBERFLUSS

Gleich sieben Ressourcen gibt es in *Spellforce*: Steine, Holz, Eisen, Mondsilber, Lenya, Aria und Nahrung. Sie benötigen bestimmte Gebäude, um die Rohstoffe abbauen zu können. Minen für Eisenerz, Holzfällerhütten für Holz und die Jagdhütte, um für Nahrung zu sorgen. Jedes dieser Gebäude kann bis zu fünf Arbeiter aufnehmen. Diese bauen die Rohstoffe schneller ab als normale Gesellen. Ach ja, langweilig wird's Ihnen in *Spellforce* nie, denn Sie sind nicht auf eine Rasse festgelegt. Neben Menschen, Elfen und Zwergen kommandieren Sie Orks, Dunkelelfen und Trolle herum, wenn Sie die entsprechenden Runen zur Beschwörung und Baupläne für Gebäude freigespielt haben. Welche Basis Sie gerade errichten dürfen, hängt vom Monument ab, an dem Sie sich aufhalten. Vor allem im Mehrspieler-Modus ist dies interessant, da Sie hier gewaltige Mix-Armeen erstellen. Das ist auch von strategischem Wert, da nicht jedes Volk dieselben Einheiten produzieren darf. Trolle und Orks beispielsweise legen mehr Wert auf Kämpfer. Die Dunkelelfen verstehen sich auf schwarze Magie und beschwören Untote. Menschen setzen auf Waffen und die Mentalmagie, um ihre Feinde zu besiegen. Elfen sind große Heiler, Bogenschützen und in der Elementarmagie bewandert, während Zwerge auf ihre Äxte und Kriegshämmer vertrauen.

» Die PC-ACTION-Redaktion hat endlich eine eigene Kantine.«

## SPELLFORCE

### VERGLEICH

**WARCRAFT 3**

**SPELLFORCE**

**KNIGHTSHIFT**

### MONSTERFAKTOR

**80%** Dämonen, Orks, Trolle. Hier bekommen Sie viele coole Monstergattungen geboten.

**85%** Auch hier treffen Sie auf Dämonen. Doch auch mit Tieren dürfen Sie sich schlagen.

**76%** Standard. Minotauren und Golbins warten darauf, Ihnen vor die Klinge zu hüpfen.

### STORY

**90%** Die Story ist spannend und interessant. So bleibt das bis zum Schluss.

**88%** Klasse Geschichte vom Runenkrieger und dem Kampf gegen das Böse.

**78%** Die Geschichte bedient Genre-Standards, der Humor wirkt oft aufgesetzt.

### MEHRSPIELER-MODUS

**92%** Im Netzwerk oder Internet ist und bleibt *Warcraft 3* ungeschlagen!

**77%** Standard-Deathmatches, dank vieler Rassen mit akzeptablem Spaß-Faktor.

**78%** Der kooperative Mehrspielermodus ist lustig, der Rest eher 08/15-Kost.

### SPIELSPASS

**92%** Strategie pur, Rollenspiel light. Auch nach Monaten reißt der Spielspaß nicht ab.

**90%** Der Genre-Mix macht Laune und birgt große Langzeitmotivation.

**80%** Zwei Spiele in einem, doch nur der Rollenspiel-Part überzeugt richtig.

| 50% | 40% | 10% | 35% | 40% | 25% | 35% | 35% | 30% |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Strategie | Kampf | Rollenspiel | Strategie | Kampf | Rollenspiel | Strategie | Kampf | Rollenspiel |

SPIELELEMENTE: GRÜN= Strategie; ROT= Kampf; BLAU= Rollenspiel

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

### LEISTUNGSMERKMALE

Spellforce stellt enorm hohe Anforderungen an die Grafikkarte. Bei der höchsten Detailstufe reichen selbst teure Luxus-Platinen wie die Radeon 9800 Pro oder die Geforce FX 5900 Ultra nicht mehr aus. Für spielbare Ergebnisse setzen Sie die Darstellung der Schatten auf "Normal". Für die höchste Detailstufe sollte es seine CPU mit 2.400 MHz sein. Bei 256 MByte Speicher kommt es beim Anfang eines Levels zu nervenden Ladepausen.

| 256 MB RAM | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti 4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti 4400 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

1.800 MHz, 256 MB, Geforce FX 5200 Ultra | 2.100 MHz, 512 MB, Radeon 9600 Pro | 2.400 MHz, 512 MB, Radeon 9800 XT

| 512 MB RAM | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti 4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti 4400 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

### PRO & CONTRA

- \+ Genremix aus Rollen- und Strategiespiel funktioniert
- \+ Fantastische Grafik
- \+ Stimmungsvolle Musik
- \+ Ausgefeilte Charakterentwicklung
- \+ Isometrische Sicht und Verfolgerperspektive
- \+ Riesige Titanen können beschworen werden
- \+ Super Atmosphäre und Geschichte
- \- Nur Deathmatch im Mehrspieler-Modus
- \- Etwas sehr viele Ressourcen
- \- Lange Ladezeiten

### VON RIESEN UND ZAUBERERN

Spezialgebäude und besonders starke Einheiten dürfen Sie natürlich erst basteln, wenn Ihre Basisstruktur steht. Die Magierakademie erfordert etwa ein mittelgroßes Hauptquartier, die Schmiede logischerweise eine Erzmine. Damit Ihnen endlich ein Paladin sein Schwert leiht, benötigen Sie eine Rüstkammer, einen Tempel des Lichts und ausreichend Eisen. Elementargeister und Untote dürfen Sie ebenfalls herbeirufen. Am Ende der Produktionskette locken die Titanen, die alles platt walzen, was sich ihnen in den Weg stellt.

### ZAUBERHAFT!

Es gibt vier Magiearten in *Spellforce*. Die weiße Magie, die Ihnen und Ihren Truppen Heilung und Stärkung verspricht. Die schwarze Magie ist für Nekromantie und Flüche zuständig, während Sie mit der Elementarmagie Eisstürme und Feuerwände auslösen. Die vierte Gattung ist die Mentalmagie, die es erlaubt, Gegner zu schwächen, zu verwirren oder sogar auf Ihre Seite zu ziehen. Jede Rasse ist in der Lage, genau einen Titanen zu beschwören. Bei den Dunkelelfen erscheint zum Beispiel eine gigantische Spinne, während die Zwerge einen riesigen Steingolem in der Hinterhand haben. Besonders derb wird's, wenn mehrere dieser Riesen aufeinander treffen. Normale Armeen und Gebäude können dem Ansturm eines Titanen jedenfalls nicht standhalten.

### VON HINTEN ODER VON OBEN?

Bei *Spellforce* bestimmen Sie Ihre Spielansicht selbst. Möchten Sie das Geschehen aus einem isometrischen Blickwinkel betrachten oder lieber in der Verfolgersicht mitten im Getümmel stecken? Das bleibt Ihnen überlassen. Die isometrische Perspektive bietet eine bessere Übersicht, aus der Verfolgerperspektive wirkt das Spiel spektakulärer. Je nach Einstellung ändert sich zudem die Steuerung. Während Sie im Blickwinkel von schräg oben Ihren Charakter mit einem Mausklick anwählen und ihn mit weiteren Klicks durch die Gegend scheuchen, steu-

ern Sie alle Truppen in der Verfolgersicht fast wie bei einem 3D-Actionspiel mit Tastaturkommandos. Vor allem die Rollenspiel-Abschnitte machen aus dieser Perspektive mehr Spaß, nach etwas Eingewöhnungszeit dürfte aber so mancher Profi auch in den Echtzeitschlachten die Verfolgerperspektive wählen. Eine Basis können Sie natürlich nur in der isometrischen Sicht aufbauen.

## AM STEUERHEBEL

Das aufgeräumte Spielmenü verdient ein Extralob. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die sieben Rohstoffe und wie viel Sie davon schon abgebaut haben. Daneben können Sie die Tageszeit ablesen und das Hauptmenü öffnen. Am unteren Bildschirmrand erkennen Sie den aktiven Charakter oder das angewählte Gebäude, die Karte des Gebiets und die Aktions-Icons. Je nach aktivierter Einheit werden die Bauoptionen oder die Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten Ihrer Heroen gesondert eingeblendet. Durch Drücken der Taste „I" oder alternativ durch einen einfachen Mausklick öffnen Sie Ihr Charaktermenü. Hier schmökern Sie im Missionstagebuch, begutachten Ihre Runensteine, das Zauberbuch oder rufen Ihren Statusbildschirm auf und verstauen Ihr Gepäck im riesigen Inventar. Letzteres hätte einen Schalter zur automatischen Sortierung allerdings gut gebrauchen können.

## ZAUBERHAFTE OPTIK

*Spellforce* benutzt die aufgebohrte *Krass*-Engine, die bereits bei *Aquanox 2* zum Einsatz kam. Dadurch präsentiert sich Ihnen das Spiel mit einer fantastischen Grafik. Wunderschöne Texturen und Effekte werden Sie verzücken. Spiegeleffekte im Wasser und sich im Wind wiegende Bäume sind noch längst nicht alles. Der Wechsel zwischen Tag und Nacht geht mit sehr schönen Lichteffekte einher. Schatten wandern mit dem Stand der Sonne. Nachts werfen die Fackeln in den Dörfern ein flackerndes Licht auf die Straßen. Viele Tiere wandern in der Wildnis umher, was die Spielwelt verdammt lebendig wirken lässt. Außerdem liefern die Viecher Nahrung für Ihre Armee. Die Musik begeistert ebenfalls . Die epischen Klänge gehen direkt ins Blut und fördern die Atmosphäre. Die sehr gute Sprachausgabe tut ihr Übrigens, um Sie in die Welt von *Spellforce* zu ziehen.

## SCHEMA F?

Fassen wir zusammen: *Spellforce* bietet ein episches Rollenspiel-Erlebnis mit dichter Story, die sich nicht hinter der eines *Diablo 2* verstecken muss. Der Echtzeitstrategie-Part erreicht nicht ganz die Tiefe von *Warcraft 3*, dank möglicher Formationen, sechs Rassen und fast zu vielen

# Die Perspektive macht's

*Spellforce* bietet Ihnen die Möglichkeit, das Spiel sowohl aus der isometrischen Sicht, als auch aus einer Verfolgerperspektive zu spielen. Und so müssen Sie sich das vorstellen:

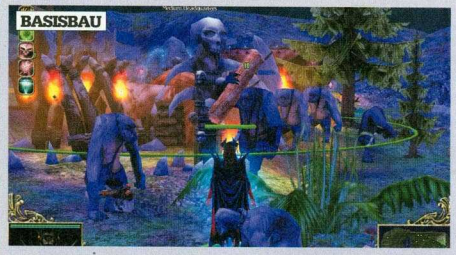
## ISOMETRISCHE SICHT

Ein Kampf mit einer Truppe von Helden gegen grimmige Finsterlinge kann schnell in Chaos ausarten. In der isometrischen Perspektive behalten Sie den Überblick. Im Kampf klicken Sie auf einen Gegner und erhalten unter den Porträts Ihrer Helden die möglichen Aktionen. So können Sie schnell die Taktik wechseln. Zudem ist es nützlich, wenn Sie in dieser Sicht alle Helden markieren, um ohne umschalten zu müssen, auf alle Kampfoptionen der Truppen zuzugreifen.

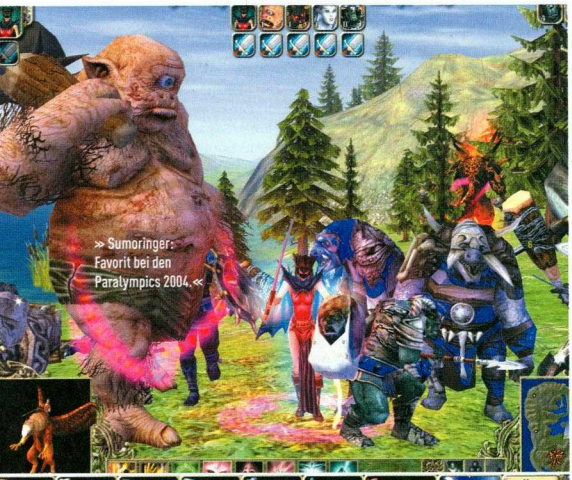
Für den Bau einer Basis ist der isometrische Blickwinkel wie geschaffen. Hier haben Sie den Überblick über ein größeres Gebiet und können die Gebäude mit ein paar wenigen Mausklicks leicht platzieren. Gebäude dürfen auch gedreht werden, was Ihnen zum einen unter Umständen mehr Platz verschafft. Zudem platzieren Sie damit den Eingang näher zum Rohstoff. Das führt dazu, dass Ihre Arbeiter keinen Umweg in Kauf nehmen müssen.

## VERFOLGERPERSPEKTIVE

In der Verfolgerperspektive sind Kämpfe trotz Click&Fight-System komplizierter. Ihre eigenen Mitstreiter und Monster verdecken die Sicht, was es erschwert, einen bestimmten Gegner anzuwählen. Außerdem müssen Sie anhand der Porträts am oberen Bildschirmrand zwischen den Helden durchschalten, um auf deren Kampfoptionen zugreifen zu können. Wer gerne Shortcuts einsetzt und darauf vertraut, dass Befehle auch postwendend ausgeführt werden, kann aber Erfolge verbuchen.




In der Verfolgersicht ist es unmöglich, eine Basis aufzubauen. Wählen Sie in dieser Perspektive einen Arbeiter aus, werden Ihnen nur Angriffsoptionen angezeigt. Die Bauoptionen sehen Sie ausschließlich, wenn Sie einen Arbeiter in der Sicht von schräg oben anklicken. Zudem brauchen Sie die Übersicht von oben, um einen Platz für das Gebäude wählen zu können. In diesem Punkt verhält sich *Spellforce* also wie ein ganz normales Echtzeitstrategiespiel.



» Sumoringer: Favorit bei den Paralympics 2004. «

» Wo ist denn bloß die Seite mit den Lebkuchenrezepten? «

» Godzilla: Dritte Zähne vergessen. «

Ressourcen werden aber selbst Genre-Kenner zu Zungeschnalzern. Haben wir es hier also mit einem perfekten Spiel zu tun? Nicht ganz, denn kleine Schönheitsfehler trüben das ausgezeichnete Gesamtbild leicht. Die meisten Missionen laufen nach demselben Schema ab: Sie kommen auf der Insel an, erhalten einige Aufträge, erschaffen am Monument Ihre Basis und eine Armee, besiegen den Gegner, erfüllen den Auftrag und reisen durch ein neues Portal in die nächste Welt. Auch nervig: Über einem Nichtspieler-Charakter, dessen Auftrag Sie bereits erfüllt haben, kreiselt weiterhin das Quest-Symbol. Das führt zu Verwirrung und ewig langen Wanderwegen, soll aber per Update behoben werden. Uns war ebenfalls nicht klar, warum der Nebel des Krieges nach dem Laden eines Spielstandes bereits besuchte Gebiete wieder verdeckt. Hallo? Hocken bei Phenomic zu viele Hobby-Astronomen, die sich als Fans von Mondfinsternissen outen wollen? Der nicht regelbare Schwierigkeitsgrad von *Spellforce* ist auch ein zweischneidiges Schwert. Zwar gibt's für alle Missionen einen Kniff und richtig unfair wird's nie, doch meist müssen Sie den Dreh erst selbst herausfinden. Das kostet Zeit und erfordert mitunter einen Level-Neustart. Denn nicht selten treffen Sie plötzlich auf einen Gegner, der Sie in sekundenschnelle zu Hackfleisch verarbeitet. Hier heißt es, die Gegend nach schwächeren Feinden und Nebenaufträgen abzugrasen, damit Ihr Held noch ein Stüfchen aufsteigt. Und was geht im Netzwerk ab? Dort treten Sie gegen bis zu sieben Gegner an. Allerdings steht nur ein Deathmatch-Modus zur Verfügung. Immerhin macht der Laune, weil Sie mehrere Völker und Helden gleichzeitig in die Schlacht schicken können. Weitere Spielmodi will Phenomic nachliefern. Trotz der kleinen Makel: *Spellforce* ist ein fantastisches Spiel und zeigt, wie auch ein Genre-Mix prächtig funktionieren kann. ANDREAS BERTITS

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

*Spellforce* ließ meine Kinnlade mehrfach herunter klappen. Die Grafik ist fantastisch und dass der Genre-Mix so gut funktioniert, hätte ich nicht gedacht. Die Identifikation mit den Helden klappt wie bei einem guten Rollenspiel. Der Basisbau macht ebenfalls Laune, auch wenn er viel Zeit in Anspruch nimmt. Schade nur, dass es keinen kooperativen Mehrspieler-Modus gibt. Gemeinsam mit Freunden durch die Gegend zu stapfen, hätte sicher eine Menge Spaß gemacht. Was mich stört, sind die vielen Ressourcen. Hier hätten mir zwei oder drei völlig gereicht.

**FAZIT**

**BENJAMIN BEZOLD**

Bei *Spellforce* vergehen die Winterabende wie im Flug. Kein anderer Titel seit *Gothic 2* hat mich länger an den Monitor gefesselt als der Genre-Mix aus deutschen Landen. Das Einzige, was mich etwas stört, ist der umständliche Basisbau. Bei so vielen Gebäuden verliere ich schnell die Übersicht. Manchmal war ich mir gar nicht sicher, welches Haus bereits steht und welches nicht. Dasselbe gilt für die Einheiten. Die Hälfte hätte mir gereicht. Kleinigkeiten! Wer sich diesen Titel entgehen lässt, hat entweder 'nen lahmen Rechner oder spielt noch mit Puppen.

## SPELLFORCE

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GB HD, Win98 | **GENRE:** | Echtzeitstrategie | |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- | |
| | **ENTWICKLER:** | Phenomic | |
| | **VERTRIEB:** | Jowood/Big Ben | |
| **SINNVOLL:** 1,8 GHz, 512MByte RAM, ATI Radeon 9700 | **INTERNET:** | www.spellforce.de | |
| | **SPRACHE:** | Deutsch | |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren | |
| | **TERMIN:** | 28. November | |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** (Team) Deathmatch; 1 Spieler pro CD | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** 8 Spieler<br>**INTERNET:** 8 Spieler | | |

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% |
| STEUERUNG | 92% |
| GRAFIK | 93% |
| SOUND | 86% |
| MEHRSPIELER | 79% |

**EINZELSPIELER 90%**

*SEHR GUT – Spitze! Atmosphärisch dichter Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel.*

Die erfolgreichste Echtzeitstrategie-Serie aller Zeiten ist zurück

New & Improved

'MANCHMAL IST DIE FEDER DOCH MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT'

# COMMAND & CONQUER IST ZURÜCK.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

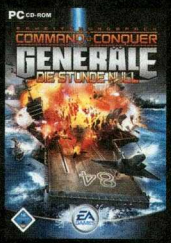
**Du hast das Sagen**
Verschaffe Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales Chaos herrscht. Entscheide Dich für einen Schlachtplan und die Armee, die ihn ausführen soll.

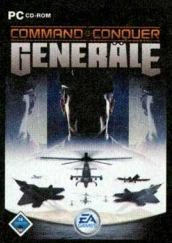
**Hochmoderne SAGE-Engine**
Erlebe Command & Conquer in noch nie da gewesener Detailgenauigkeit: Komplett in 3D tauchst Du in Schlachten in Städten, Wüsten und Eislandschaften ein. Echtzeit-Strategie war noch nie so scharf.

**Die drei Seiten der Herrschaft**
Befehlige eine dieser drei einzigartigen Armeen: die hochmoderne Streitmacht die Westlichen Allianz, die weit verzweigte Kriegsmaschinerie der Asiatischen Paktes oder die geniale und ressourcenreiche Internationalen Befreiungsgruppe.

**Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen**
Zukunftsorientierte Waffen auf höchstem technischen Niveau. Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facettenreich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, städtische Schlachtfelder und ein verbesserter Veteranen-Modus.

DAS OFFIZIELLE ERWEITERUNGSPACK – JETZT IM HANDEL.




COMMAND & CONQUER GENERÄLE

www.electronicarts.com

EA GAMES

Challenge Everything™

www.eagames.de

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

- 9 Partymitglieder
- 3 gleichzeitig steuerbar
- Spielt 4.000 Jahre vor der Filmhandlung
- Verbesserte Xbox-Umsetzung
- *D&D*-Regelwerk
- Mini-Spiele
- 6 Waffengattungen
- 4 Rüstungsklassen
- Rund 30 Stunden Spielzeit

AUF DVD
VIDEO

»Kojak-Star und Ex-Lebender Telly Savallas nimmt seine Rolle als Sith-Obermotz sehr ernst.«

# Verehrte Laser!

Wir haben Ihnen etwas Wichtiges mitzuteilen: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, der Xbox-Hit, ist auch für den PC das beste Solo-Rollenspiel aller Zeiten. Warum, verraten wir in unserem Test.

Folgendes Zitat stammt von unserem türkischen Schwabbel-Redakteur, der auch sonst ziemlich seltsame Ansichten vertritt: „Es gibt zwei Sorten von Menschen. Das eine sind die *Star Wars*-Fans und dann wären da noch die Leute mit Geschmack." Doch genau diese unförmige Person, die als Kind die *Star Wars*-Figuren seiner Mitschüler einschmolz, um daraus Sexspielzeug zu basteln, überraschte uns nun mit einer unerwarteten Aussage: „Meine Damen und Herren! Soeben habe ich das meiner Meinung nach beste PC-Rollenspiel aller Zeiten durchgespielt – sein Name lautet *KotOR*!" Und zumindest dieses eine Mal, liebe Leser, sind wir mit ihm absolut einer Meinung. *Knights of the Old Republic* ist der neue König unter den Solo-Rollenspielen.

## So spielt sich Star Wars: Knights of the Old Republic

**Als Jedi-Checker haben Sie natürlich viel zu tun. Was für Tätigkeiten das sind, lesen Sie hier.**

### KÄMPFEN

Klar, dass Sie die meiste Zeit irgendwelche Fieslinge zusammenstauchen. Das macht Spaß und sieht auch noch sehr gut aus!

### LABERN

Es gibt viele Dialoge, die aber nie langweilig werden. Schließlich dürfen Sie den Gesprächsverlauf mitbestimmen.

### SHOPPEN

Wer gerne einkaufen geht, dürfte sich über die zahlreichen Geschäfte freuen. Für Kohle kriegen Sie wirklich fast alles!

### AUSSPANNEN

Um auszuspannen, ist eine Runde Pazaak perfekt. Aber auch die so genannten Swoop-Rennen sorgen für Abwechslung.

### HACKEN

Endlich können Sie sich in Computersysteme hacken, ohne gleich die Anti-Terror-Fahnder des FBI anzulocken!

### BASTELN

Bestimmte Waffen und Rüstungen können Sie auf Ihrer Werkbank bearbeiten und so aufrüsten.

### TYPISCH BIOWARE

Beginnen wir mit dem wichtigsten Bestandteil eines Rollenspiels: dem Regelwerk. Die Entwickler griffen auf das bewährte System zurück, das auf den Stift-&-Zettel-Rollenspielen von Wizards of the Coasts basiert. Für Bioware ist das insofern nichts Neues, als zum Beispiel auch *Neverwinter Nights* darauf aufbaut. Die Entwickler mussten das Ganze lediglich ein wenig anpassen und schon stand die Chose. Obwohl die Charakterklassen und die zugehörigen Werte sehr komplex anmuten, dauert es nicht wirklich lange, bis die Details in Fleisch und Blut übergehen. Zu Beginn stehen drei Berufe zur Wahl: Scoundrel (Gauner), Scout (Späher) und Soldier (Soldat). Später dürfen Sie bei Ihrer Jedi-Ausbildung wiederum aus drei Jedi-Klassen wählen. Alle bieten natürlich unterschiedliche Fähigkeiten. Der Soldat ist stark und kann gut austeilen, der Gauner besinnt sich eher auf seine Intelligenz und der Späher ist eine Mischung aus beiden.

### SEI EIN WELTENBUMMLER!

Sie steuern Ihre Spielfigur aus der Verfolgerperspektive und können die Kamera jederzeit horizontal verstellen. Gegenstände und Objekte, die benutzbar sind, werden automatisch markiert. Die nervige Suche nach eventuell übersehenen Schaltern fällt dadurch glücklicherweise flach. Während Ihres Abenteuers unterstützen Sie neun Gestalten, wobei aber nur zwei Charaktere gleichzeitig mit Ihrer Spielfigur mitreisen dürfen. Die anderen warten brav in der Basis. Die Steuerung der Kameraden übernimmt meist die künstliche Intelligenz, allerdings sind Sie nicht dazu verdammt, immer nur in der Haut der Hauptfigur zu stecken. Per Tab-Taste wechseln Sie zwischen den drei Party-Mitgliedern, was sinnvoll ist: Wenn es darum geht, sich in ein Computersystem zu hacken, sollten Sie dies mit einem Mitstreiter tun, der die besten Kenntnisse im Umgang mit dieser Technik hat. Wollen Sie eine Mine entschärfen, bietet sich ein anderer Spezialist an. In manchen Fällen ist nur ein Begleiter erlaubt und ganz selten müssen Sie alleine durch die Gegend stapfen. Apropos Gegend: Sieben begehbare Planeten gibt's und keiner gleicht dem anderen auch nur annähernd. Sie besuchen beispielsweise Tatooine, den Wüstenplaneten. Kashyyyk, die Heimat der Wookiees, nehmen Sie ebenfalls näher unter

»Chewbacca liest ein paar Artikel der Konkurrenz vor und schon sterben die Gegner vor Langeweile.«

»Kratzen Sie nie jemandem den Rücken, wenn sich ein 120-Zentimeter-Schwert in Ihrer Hand befindet!«

## STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

### VERGLEICH

**GOTHIC 2**

**BALDUR'S GATE 2**

**STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**

#### STORY

**85%** Fesselnde Geschichte, die den Spieler dauerhaft bei der Stange hält.

**89%** Typisch Bioware: Eine gute, verzwickte Handlung mit vielen spannenden Wendungen.

**91%** Geniale Story, die der Spieler sogar massiv beeinflussen kann.

#### GRAFIK

**84%** (ABGEWERTET) Jowoods Fantasy-Rollenspiel ist immer noch sehr hübsch anzusehen!

**75%** (ABGEWERTET) Trotz des hohen Alters sieht *Baldur's Gate 2* gut aus. Lasche Iso-Perspektive.

**81%** Sicher kein grafischer Meilenstein, aber gut ist die Optik allemal.

#### WIEDERSPIELWERT

**84%** Drei verschiedene Hauptcharaktere garantieren auch beim dritten Mal Spaß.

**79%** Die Wahl zwischen Gut und Böse beeinflusst den Spielablauf nicht merklich.

**88%** Guter oder böser Jedi? Die dynamische Handlung bietet einen hohen Wiederspielwert.

#### SPIELSPASS

**91%** Sie mögen gute Rollenspiele? Dann werden Sie *Gothic 2* lieben!

**84%** Technisch altbackenes Rollenspiel, das aber immer noch viel Spaß macht.

**92%** Definitiv ein Kandidat für den Titel „Spiel des Jahres"!

| | | |
|---|---|---|
| 50% | 20% | 30% |
| 40% | 30% | 30% |
| 40% | 20% | 40% |

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Rätseln ; BLAU= Story

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

### LEISTUNGSMERKMALE

*KotOR* stellt hohe Anforderungen an die CPU-Leistung. Erst mit 2.200 MHz können Sie mit der höchsten Detailstufe spielen. Unter dieser Grenze laufen besonders die Kämpfe nicht flüssig. Bei weniger als 2.000 MHz deaktivieren Sie die Schatten. Für eine Auflösung von 1.024x768 sollte es ein Beschleuniger der Geforce4-Ti-Serie sein. Bei einer schwächeren Grafikkarte setzen Sie die Auflösung auf 800x600 und deaktivieren die Einstellung „Frame Buffer Effects".

**256 MB RAM**

| | Geforce 2 MX | Geforce 2 Pro | Geforce 4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti 4200 | Radeon 9500 | Geforce 4 Ti 4400 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

**512 MB RAM**

| | Geforce 2 MX | Geforce 2 Pro | Geforce 4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti 4200 | Radeon 9500 | Geforce 4 Ti 4400 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

### PRO & CONTRA

- \+ Im Vergleich zur Xbox-Fassung verbesserte Grafik
- \+ Perfekte Mischung aus Linearität und Freiheit
- \+ Hervorragende Sprachausgabe
- \+ Gute Steuerung
- \+ Spannende Story
- \+ Gut ausbalanciertes Regelwerk
- \+ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- \+ Auflockernde Mini-Spiele
- − Teilweise umständliche Menüführung
- − Charaktere nur bis Stufe 20 steigerbar
- − Mitstreiter stehen oft im Weg
- − Spiel muss pausiert werden, um die Karte anzuzeigen.

die Lupe und ein paar Raumstationen wollen auch inspiziert werden. Eine dieser Stationen ist in der Xbox-Fassung übrigens gar nicht enthalten. Die Entwickler spendierten der PC-Version aber noch zusätzlich einen Haufen exklusiver Gegenstände und Waffen.

### KÄMPFEN MIT SYSTEM

Das Kampfsystem läuft rundenbasiert und lässt sich nur als vorbildlich bezeichnen. Sobald Gegner auftauchen, pausiert das Spiel und lässt Sie in Ruhe Ihre Aktionen planen. Bis zu drei Kommandos dürfen Sie für jedes Partymitglied im Voraus eingeben. Nach jeder Runde pausiert das Spiel erneut. Dadurch verlieren auch ungeübte Zocker nicht den Überblick. Profis können die vorgegebenen Unterbrechungen im Optionsmenü deaktivieren, was dem Spiel noch mehr Tempo verleiht. Bemerkenswert ist, wie rasant die Macher die Auseinandersetzungen in Szene gesetzt haben. Vor allem Lichtschwert-Duelle sind ein echter Hingucker, begeistern durch geniale Kampf-Animationen und effektvollen Funkenregen. Der beste Beweis dafür, dass rundenbasierte Kämpfe nicht immer langweilig aussehen müssen.

### WER BIN ICH?

Die Hintergrundgeschichte von *KotOR* ist 4.000 Jahre vor der der beliebten Leinwandepen angesiedelt. Tausende von Jedi-Rittern versuchen, dem bösen Treiben der Sith Einhalt zu gebieten. Die bösen Buben scheinen ihre Streitkräfte und ihren Machteinfluss im Sekundentakt zu vergrößern. Kein Wunder also, dass immer mehr Jedi auf die dunkle Seite wechseln. Jetzt wird's interessant: Sie übernehmen die Rolle eines Typen, der sein Gedächtnis verloren hat und zudem unter abgefahrenen Träumen leidet. Nachdem Ihr Schiff angegriffen und Jedi-Ritterin Bastila von den Sith entführt wurde, flüchten Sie und ein weiterer Überlebender in einer Rettungskapsel. Auf dem Planeten Taris gehen Sie erst einmal auf Tauchstation und bereiten Bastilas Rettung vor. Der grundlegende Verlauf der Geschichte ist vorgegeben, doch jede Spieler-Entscheidung kann sich gravierend auswirken. Ob Sie als ehrlicher Gutmensch voranschreiten oder auf die dunkle Seite

# Wunschzettel

**Levicom X-Alien Netzteil Visible Power - 500 Watt**
geeignet für alle AMD und Intel Systeme
**ab 79.90 €**

**Kaltlicht Kathode "Bubble Light"**
(blau oder multicolor) **12.90 €**
inklusive Steuereinheit für 8 unterschiedliche Leuchteffekte wie z.B. Blitze, pulsieren,usw.

**AeroCool S202 Gehäuse - schwarz**
Ein optisches Highlight für alle Modding-Fans
**67.90 €**

**Cool-Matic ATI rev1.1 - einseitig**
VGA Wasserkühler **ab 89.90 €**
kühlt GPU und Ram der Grafikkarte
verbindet hervorragende Kühlleistung
mit bestechender Optik

**USB Coffee Warmer**
einfach an USB Port anschliessen
und nie wieder kalten Kaffee in der Tasse haben !
**13.90 €**

**Sharkoon Luminous 3 Tastatur**
(schwarz oder weiss) **49.00 €**
Perfekt für den Einsatz auf LAN-Parties
Das Tastaturfeld ist blau beleuchtet

**Standfüsse beleuchtet**
(blau,rot oder grün)
heben den gemoddeten PC nochmal besonders hervor
**ab 22.90 €**

## Unser Weihnachts-Special

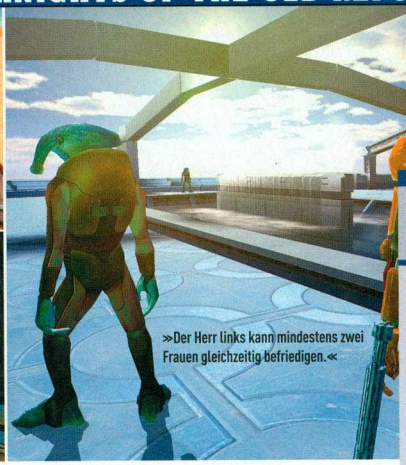
Ab einem Bestellwert von 50 EUR erhalten Sie eine blaue Kaltlicht-Kathode GRATIS dazu !

## www.Hardware-Rogge.de

Hardware Rogge, Inh. D.Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten: Mo-Fr von 10.00-16.30 Uhr
Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt.
Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

Gegen das Swoop-Rennen ist unsere Formel 1 ein Kindergeburtstag – aber ohne Geschenke!

»Chirurgen operieren in Zukunft vom Weltraum aus und per Laser, um Steuern zu sparen. Oder so.«



»Der Herr links kann mindestens zwei Frauen gleichzeitig befriedigen.«

der Macht wechseln, hängt von Ihnen ab. Entscheidungen treffen Sie meist in Dialogszenen, wo Sie sich eine der vorgegebenen Textzeilen aussuchen. Ein kleines Beispiel: Ein alter Mann wird von fiesen Geldeintreibern in die Mangel genommen. Sie können die Penner in die Flucht schlagen und dem Geretteten ein paar aufmunternde Worte spenden. Doch wie wäre es, wenn Sie erst die Gangster fertig machen, deren Taschen leeren und danach den alten Sack verbal bedrohen, bis er Ihnen seine karge Rente überlässt? Entscheiden Sie sich für das zuletzt Genannte, bekommen Sie so genannte „Dark Points". Wer Gutes tut, darf sich stattdessen auf „Light Points" freuen.

## (FAST) GRENZENLOSE FREIHEIT

Böse Spieler haben es leichter, da sich viele Aufgaben einfacher lösen lassen, wenn Sie auf die Konsequenzen pfeifen. Allerdings gehen Ihnen dadurch viele Nebenaufgaben durch die Lappen. So kann es etwa passieren, dass man Ihnen wegen gewisser Schandtaten plötzlich weitere Besuche des Planeten Manaan verbietet. Sämtliche Nebenmissionen, von denen die Welt nur so wimmelt, sind somit für Sie gestorben. Beim nächsten Durchspielen wählen Sie eben einen anderen Weg. Während der Spieler beispielsweise bei Ubisofts *Morrowind* meist vor lauter Freiheit gar nicht mehr weiß, was er als Nächstes tun soll, ließen es die Bioware-Jungs lockerer angehen. Zwar kann der Wohnzimmer-Jedi jeder Menge Nebenbeschäftigungen nachgehen, doch den roten Faden der Geschichte verliert er dabei nie aus den Augen. Einen großen Teil Ihrer „Freizeit" dürften Sie mit Pazaak verbringen. So heißt im *KotOR*-Universum ein beliebtes Kartenspiel. Vor allem in Kneipen treffen Sie immer wieder auf willige Kontrahenten. Am ehesten lässt sich Pazaak als abgewandelte Form von Blackjack oder 17 + 4 beschreiben. Vorsicht – das simple Vergnügen kann süchtig machen! Wer eher auf Rennspiel-Action steht, sollte sich die Swoop-Wettbewerbe nicht entgehen lassen. Hier setzen Sie sich hinter das Steuer eines schnellen Flitzers und müssen der Konkurrenz davonbrausen.

## EINSAME SPITZE

*Knights of the Old Republic* ist nicht nur spielerisch eine Wucht. Zwar ist die Grafik nicht revolutionär, doch im Vergleich zur technisch etwas schwachbrüstigen Xbox-Version wirkt die PC-Fassung mächtig aufgebohrt. Die Entwickler haben die Musik neu komponiert. Deshalb besteht der Soundtrack nicht aus den altbekannten *Star Wars*-Stücken, wobei aber hier und da schon mal eine Erkennungsmelodie durchklingt. Auch die Synchronisation ist mehr als gelungen. Eine dermaßen umfangreiche Sprachausgabe haben wir in kaum einem anderen Spiel erlebt. Jeder noch so unwichtige Satz wird in diesem Spiel gesprochen. Ellenlange Textkästen wie bei manchem Konkurrenten finden Sie nicht! Laut LucasArts enthält *KotOR* rund 300.000 gesprochene Wörter. Das sind 299.790 Wörter mehr, als der durchschnittliche PCA-Redakteur beherrscht. AHMET ISCITÜRK

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

Was für ein Genuss! Das ist fast besser als Sex. Aber nur fast. Die Jungs (und Mädels?) von Bioware haben es drauf! *Knights of the Old Republic* lässt nicht nur *Star Wars*- und Rollenspiel-Fans vor Freude jauchzen, auch alle anderen sollten sich diesen Titel unbedingt näher ansehen! Endlich können Sie auch Ihre dunkle Seite ausleben oder eben als strahlender Held dastehen – obwohl, wer will schon immer brav sein? Die Geschichte ist fantastisch und das gesamte Spielgefühl ist einzigartig. *KotOR* wird Sie garantiert packen und nicht wieder loslassen, bevor nicht zum dritten Mal der Abspann über den Bildschirm flimmert.

**FAZIT**

**AHMET ISCITÜRK**

Noch vor kurzem hatte mein Leben keinen Sinn. Dank *KotOR* lohnt es sich aber wieder, morgens aufzustehen. Im echten Leben interessieren meine Entscheidungen keine Sau, doch hier kann ich sogar das Ökosystem eines ganzen Planeten schädigen, wenn ich Bock drauf habe. Ich darf meine Mitstreiter gegeneinander aufhetzen, einfache Menschen bedrohen und sogar den virtuellen Vater meines treuen Wookiee-Kameraden habe ich umgebracht! Da sich mein Verhalten gravierend auf den Ablauf des Spiels auswirkt, ist es Pflicht, das Teil mehrfach durchzuzocken. Im normalen Alltag erwische ich mich jetzt immer wieder, wie ich über begangene Jedi-Schandtaten schmunzeln muss. Ich bin ein Schwein.

Früher war das Sandmännchen der Liebling aller Kinder. Auf Tatooine hingegen wird es von allen gehasst!

**KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1 GHz, 128 MByte RAM, 4 GByte HD, Win 98 | **GENRE:** | Rollenspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 49,- |
| | **ENTWICKLER:** | Bioware/LucasArts |
| | **VERTRIEB:** | Activision |
| **SINNVOLL:** 1,8 GHz, 512 MByte RAM, 4,2 GByte HD | **INTERNET:** | www.lucasarts.com/products/swkotor |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | 24. November |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Noch fliegt Magnus alleine durch die Gegend. | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** –<br>**INTERNET:** – | |

**DAS URTEIL**

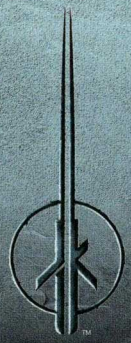
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% |
| STEUERUNG | 86% |
| GRAFIK | 81% |
| SOUND | 90% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 92%**

*HERVORRAGEND – Ein Meisterwerk – nicht nur für Star-Wars-Fans!*

# WILLKOMMEN AN DER JEDI-AKADEMIE

DU WIRST NIE WIEDER DER SEIN, DER DU WARST.
VERGISS ALLES, WAS DU GELERNT HAST.
WIDME DEIN LEBEN EINEM HÖHEREN ZWECK.
VERWENDE DAS NEUE WISSEN WEISE.
DIE MACHT IST EIN STARKER VERBÜNDETER,
ABER AUCH EIN GRAUSAMER FEIND.
WIDERSTEHE DER DUNKLEN SEITE.
DENN DU BIST EINER DER ZUKÜNFTIGEN HÜTER DER GALAXIS.



JETZT ERHÄLTLICH!

STAR WARS™
JEDI KNIGHT:
JEDI ACADEMY™

Sie sind ein neuer Schüler an Luke Skywalkers Akademie der Jedi. Setzen Sie die alte Tradition fort, indem Sie die Kräfte – und Gefahren – der Macht kennen lernen. Wählen Sie das Aussehen Ihres Charakters. Konstruieren Sie Ihr Lichtschwert vom Griff bis zur Klinge. Und entwickeln Sie Ihren Kampfstil, angefangen beim klassischen Lichtschwert bis hin zum seltenen und machtvollen Doppelschwert. Beweisen Sie Ihre Fähigkeiten in Einzelspielermissionen oder stellen Sie sich dem Mehrspielerkampf. Möge die Macht mit Ihnen sein!

Lucasfilm and the Lucasfilm logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2002 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

# Lebhafte Fantasy

**Geschniegelter Herausforderer in der Everquest-Klasse: Der Online-Seitensprung der FINAL-FANTASY-ROLLENSPIELSERIE bietet leicht verdauliche Helden-Geselligkeit.**

»Sparkurs bei McDonald's: Personal schnitzelt Burgerfleisch selbst.«

»Rate den Song: Aruba, Jamaica, oh I wanna take ya, Key Largo, Montego, Baby why don't we ride a CHO-CO-BO?«

Nach zehn *Final Fantasy*-Konsolenepisoden zieht's das japanische Rollenspiel-Kombinat SquareEnix erstmals in die große, weite Online-Welt: Der XI. Streich ist eine reine Internet-Spielwiese, die auch den PC beglückt. Bei der Charakter-Generierung wählen Sie zwischen fünf Rassen und sechs Klassen, später erschließen sich neun zusätzliche Spezialisierungsberufe. Doppelte Qualifikation ist ratsam; neben dem Hauptjob lassen sich später in einem Nebenberuf zusätzliche Erfahrungs-Levels meistern.

## NEBENBERUFLICHE TÄTIGKEIT

Jede der drei Startstädte verfügt über zahlreiche NPC-Händler, eine Art Spieler-Flohmarkt und angrenzende Newbie-Jagdgründe. Hier sammelt man rasch Erfahrungspunkte und Beute. Ist ein Kampf gestartet, haut Ihr Charakter automatisch feste drauf, per Menükommandos würzen Sie die Attacken mit Zaubersprüchen und Spezialfähigkeiten. Bis zu sechs Spieler können eine Party bilden. Level-Beförderungen bescheren mehr Lebensenergie und Mana, erlauben die Verwendung besserer Zaubersprüche und Ausrüstung. Der Umgang mit Waffen, Magiearten und handwerklichen Fähigkeiten wird nach einem „Übung macht den Meister"-Skillprinzip allmählich immer besser.

## INSTALLATION DES GRAUENS

Gelegentliche Zwischensequenzen, plauderfreudige NPCs und Boss-Kämpfe sorgen für einen netten Spritzer Solospieler-Flair. Ihr Held hat von Beginn an ein Privatzimmer samt Moogle-Hausmeister, in dem man Möbel arrangieren und Topfpflanzen pflegen kann – süß. Weniger niedlich ist der einmalige Installations-Großkampf mit fünf CDs und vier Registrierungs-Codes. Weitere Ärgernisse: Die Monatsgebühr von 12,95 Dollar gewährt nur einen Charakter, Zusatzhelden kosten einen Dollar pro Digi-Nase extra. Außerdem lässt sich der Startserver nicht frei wählen. Wer zusammen mit Freunden spielen will, muss erst Spielgeld in einen „World Pass" investieren, um Kumpels auf den gleichen Server einladen zu können.

HEINRICH LENHARDT

**FAZIT**



**HEINRICH LENHARDT**

Schnelle Erfolgserlebnisse, wenig Downtime und auch solo kann man einiges erreichen: Das liebliche *Final Fantasy XI* ist der Gegenpol zum komplexen, umständlichen *Star Wars Galaxies*. Dass der Tiefgang bei *FF XI* eher die zweite Geige spielt und Scharmützel gegen Spieler völlig flach fallen, bringt mich nicht um. Dafür bezirzen die abwechslungsreichen Monster und tollen Magieeffekte zu sehr. Wer sich in der MMORPG-Light-Sparte die Wartezeit auf *World of WarCraft* gepflegt vertreiben will, wird am US-Import von *Final Fantasy XI* seinen (teuren) Spaß haben.

**FINAL FANTASY XI ONLINE**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 6 GByte HD, Win98, Internet | **GENRE:** | Rollenspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 70,- + € 12,-/Monat |
| | **ENTWICKLER:** | SquareEnix |
| | **VERTRIEB:** | Nur US-Import |
| **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 256 MByte RAM, DSL-Anschluss | **INTERNET:** | www.playonline.com/ff11us |
| | **SPRACHE:** | Englisch |
| | **USK-FREIGABE:** | Keine Altersfreigabe |
| | **TERMIN:** | USA/J: Erhältlich, D: Unbekannt |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Nur auf gebührenpflichtigen japanischen Servern spielbar | **PC:** - **NETZWERK:** - **INTERNET:** 600 pro Server | |

**DAS URTEIL**

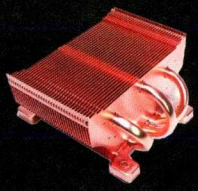
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 70% |
| STEUERUNG | 71% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 82% |
| EINZELSPIELER | - |

**MEHRSPIELER 81%**

*SEHR GUT – Kuschelweiches Online-Rollenspiel: wenig Neues, aber hübsch gemacht*

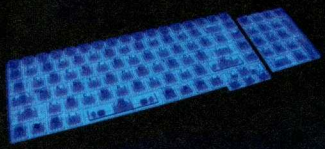
# pc-icebox

## Cooling



## Modding

## Gaming



www.pc-icebox.de

Über 900 Produkte in unserem Online-Shop. Günstige Versandkostenpauschale.
Versandkostenfreie Lieferung ab EUR 200,00. 14 Tage Rückgaberecht.
Angebot freibleibend und unverbindlich, vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern.
Aktuelle Tagespreise im Online-Shop. 24 Monate Garantie.

www.pc-icebox.de

GUTSCHEIN

€ 5,- Gutschein ab einem Einkaufswert von € 100,-. Bei Bestellung im Shop Code WH12 als Notiz eingeben! (Gültig bis 30.11.03)

- Basiert auf Film-Lizenz
- 13 Levels
- 1 freispielbarer Zusatz-Level
- 6 Charaktere
- 3 freispielbare Bonus-Figuren
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Zahlreiche Filmausschnitte
- Kooperativ-Modus
- Diverse Extras freischaltbar (Interviews etc.)

»Bluttat im Altenheim: Seniler Sack erschlägt Pfleger hinterrücks mit Stehlampe.«

# Ring-Kämpfer

Beim kinoreif in Szene gesetzten Spiel zum Film DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS kämpfen Sie nicht nur gegen Saurons Horden, sondern auch mit Designschnitzern.

Wir glauben, John Ronald Reuel Tolkien hat eine wirkliche Scheiß-Ehe durchlebt. Denn von ihm stammt der Spruch „Ein Ring, sie zu knechten, [...] ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden". „JRR" war wohl eine arme Sau. So. Schluss. Nachdem wir kurz etwas Anteilnahme geheuchelt haben, geben wir zu: Eigentlich juckt es uns nicht, was der gebürtige Südafrikaner Schreckliches erlebte. Was zählt: Dieser Mann schuf mit dem Roman *Der Herr der Ringe* den Vater aller Fantasy-Märchen. Am 17. Dezember kommt der letzte Teil der Filmtrilogie ins Kino und bereits jetzt steht das gleichnamige Action-Spiel *Die Rückkehr des Königs* in den Läden. Hier dürfen Sie wechselweise in die virtuelle Haut der tapferen Helden schlüpfen, die Tolkiens Geist entsprungen sind, weil er wegen seines Hausdrachens in eine Fantasiewelt flüchtete. Ja, behaupten wir einfach.

## CHARAKTER-SIX-PACK

Objektiv betrachtet sind es komische Figuren, die den „einen Ring" zerstören sollen, um die Welt Mittelerde zu retten. Komisch dürfen Sie gern wörtlich nehmen. Wir fassen zusammen, wer im Spiel Sauron, den Fürst der Finsternis, stoppen soll: Gandalf, ein alter Sack, den sogar die greisen Bewohner einer

AUF DVD
INTERAKTIVER TEST

»Anfängerfehler: Regentanz in der Wohnung.«

modernen Pflegeeinrichtung mitleidig füttern würden; Aragorn, der verhinderte Monarch, der aussieht wie Rudi P. (31) aus der Bahnhofsmission Bonn-Poppelsdorf („Heute ein König!"); Gimli, eine Art Aushilfs-Alm-Öhi, der einem nur bis zur Gürtelschnalle reicht; Legolas, die hübsche Tochter von Mr. Spock, sowie Sam und Frodo, zwei Kinder aus einem Erziehungsheim, die Haare auf den Füßen haben, deshalb psychotisch sind und Fingernägel kauen. Ehe uns jetzt ein paar fanatische *HdR*-Fans mit Briefbomben beglücken: Keine Sorge, wir meinen das nicht böse und wollten nur die spielbaren Charaktere aus *Die Rückkehr des Königs* vorstellen. Denn der Titel entpuppt sich als gute Kinoumsetzung (vgl. Kasten „Spiel Film!") samt Orchester-Musik von Howard Shore.

## DREI ROTE FÄDEN

Das Adventure-Prügelspiel beginnt mit dem Ende des zweiten Kinofilms. In der Rolle von Gandalf erschießen und vertrimmen Sie bei der Schlacht um Helms Klamm mit dem Zauberstab massenhaft Orks. Ab dem zweiten Level dürfen Sie aussuchen, welchem der drei Missions-Zweige Sie zuerst folgen (vgl. Kasten „So spielt sich *Die Rückkehr des Königs*" auf Seite 101). Der Spieler kann Gandalf gen Isengard und nach Minas Tirith führen. Oder er flüchtet als Hobbit Sam von Osgiliath, irrt durch die Höhle der Riesenspinne Kankra und befreit Frodo aus der Orkfeste Cirith Ungol. Herzstück ist die „Kampagne des Königs". Hier steuern Sie wahlweise Aragorn, Legolas oder Gimli über den Pfad der Toten in Richtung Gondor, um letztlich den Rohirrim auf den Feldern von Pelennor beizustehen. Anschließend fädeln die Storystränge beim Schwarzen Tor zusammen, wo die entscheidende, gewaltige Schlacht gegen Saurons Horden ansteht. Im 13. und letzten Level kriegt es der virtuelle Weltenretter Frodo in den Schicksalsbergen mit dem durchgeknallten Gollum zu tun. Wer sich jetzt beschweren will, dass wir zu viel verraten: Interessiert uns nicht, wir würden Ihnen sogar unter die Nase reiben, wie überraschend das ähnlich bekannte Filmdrama *Titanic* endet, wenn's ein Spiel dazu gäbe – falls Sie verstehen, was wir meinen.

## DA MACHST DU AUGEN!

Für Motivation sorgen bei *Die Rückkehr des Königs* unter anderem diverse fette Endgegner. Seine Hauptfaszination zieht das Spiel jedoch aus der erstklassigen Atmosphäre. Die entsteht einerseits durch die sehr gute Grafik. Bei den prächtigen Explosionen fliegen Trümmer durch die Gegend, Staub wirbelt auf und das Bild wackelt so realistisch, dass man fast versucht ist, sicherheitshalber den Monitor festzuhalten. Der Sound setzt noch einen drauf. Mal säuselt der Wind und nur eine einsame Krähe durchbricht krächzend die trügerische Ruhe, während Gimli mit seiner Original-Synchronstimme mürrisch brummelt: „Ich kann die Orks riechen, selbst aus dieser Entfernung!" Bei den vielen

# Spiel Film!

*Die Rückkehr des Königs* ist ein Kinofilm zum Mitspielen. So monumental umgesetzt wie seine Vorlage. Hier waren offensichtlich lauter kleine Peter Jacksons am Werk.

Original-Synchronsprecher, EAX-Surround-Sound, gewaltige Massenschlachten, glaubwürdige Fantasy-Schauplätze, detaillierte Heldenfiguren, dramaturgisch hervorragend in Szene gesetzte Kamerafahrten und zahlreiche Ausschnitte aus dem zweiten und dritten Teil der Film-Trilogie: Aug' und Ohr freut's! Besonders gut gefallen hat uns, dass die Videoschnipsel immer wieder fließend in die Pixel-Welt übergehen und umgekehrt.

Coole Sache: Ein weinerlich guckender Film-Frodo wandelt sich zum entschlossen dreinblickenden Spiel-Frodo.

# Kooperation Fürstensturm

Nicht nur geschlechtsreife Menschen wissen: Zu zweit macht vieles mehr Spaß. Das gilt auch, wenn Sie dem Fürsten der Finsternis die Zacken aus der Krone brechen wollen.

»Bart-WM: links der Weltmeister, rechts seine Frisöse.«

Super: Wer will, darf die Story mit einem Partner an einem PC erleben – und nicht nur die sechs Missionen der Königs-Kampagne, wie Sie es möglicherweise in einem anderen Test gelesen haben. Wer weit genug spielt, erkennt: Die Levels sind lediglich anders angeordnet. Damit der Kooperativmodus aktiviert wird, muss mindestens ein Gamepad angeschlossen sein. Sich zu paaren, macht mehr Spaß, als allein zu streiten: Sie spornen sich gegenseitig an oder schimpfen auch mal, weil Ihr Kumpan/Ihre Freundin mal wieder so schlecht zockt, als hätte er/sie beide Hände in Gips. Beides bringt Stimmung in die Bude. Weitere Pluspunkte: Die Spieler können sich gegenseitig schützen und dürfen auch mal abnibbeln, ohne wieder am Levelanfang beziehungsweise beim jüngsten Checkpunkt beginnen zu müssen. Das Wunder der Auferstehung macht's möglich. Nachteile: Es stürmen mehr Gegner auf Sie ein als im Solopart. Und es existieren weniger Checkpunkte.

»Amateur-Kicker: Fallrückzieher ohne Ball.«

»Rhythmische Sportgymnastik: Sieger in der Greis-Klasse.«

## HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

### VERGLEICH

**ENTER THE MATRIX**

**HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS**

**GLADIATOR**

### GRAFIK

**66%** Wechselhaft wie's Wetter. Klobige Figuren, viele Grafikfehlerchen, Trist-Texturen.

**87%** Bis auf ein paar Level-Ecken wortwörtlich „rund". Fette Effekte, z. B. bei Explosionen.

**79%** Kleinigkeiten wie die Lichteffekte reißen eine Menge raus, sonst eher detailarm.

### SCHLAG/ANGRIFFSVIELFALT

**67%** Eine Hand voll sehens- und erwähnenswerter Karate-Kniffe und Schusswaffen

**88%** Sehr gut! Jeder Charakter lernt über 15 Angriffsarten und trägt eine Fernwaffe.

**72%** Nahkampf pur. Thrax kann einige Kombos und viele blutige „Mach Schluss!"-Manöver.

### KAMPFTAKTIK

**63%** Die Taktik lautet: Draufklappen, bis die Gegner umkippen. Viel übertegen is' nich'.

**86%** Etliche Levels und Gegner fordern Köpfchen. Also: Nicht nur hauen, auch parieren!

**70%** Ein wenig müssen Sie nachdenken, wie Endgegner zu knacken sind. Aber nicht viel.

### SPIELSPASS

**65%** Nur „Befriedigend". Technisch und spielerisch mager, die Kämpfe sind sehenswert.

**79%** Dumm: Schrammt alleine wegen des unfairen Designs knapp am „Sehr gut" vorbei.

**72%** Wegen der fluffigen Spielbarkeit „gut". Auf Dauer aber zu wenig abwechslungsreich.

75% | 15% | 10%  70% | 25% | 5%  90% | 5% | 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Kampf; ROT = Story; BLAU = Rätsel

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

### 256 MB RAM

| | Geforce 2 MX | Geforce 2 Pro | Geforce 4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce 4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

### 512 MB RAM

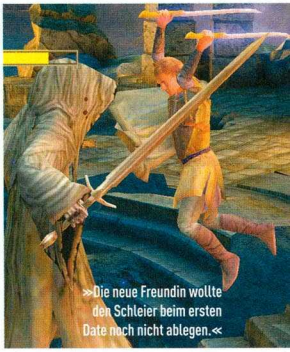
| | Geforce 2 MX | Geforce 2 Pro | Geforce 4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce 4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

### LEISTUNGSMERKMALE

*Die Rückkehr des Königs* profitiert besonders von einer schnellen Grafikkarte. Um mit 1.024x768 Pixeln spielen zu können, benötigen Sie eine Geforce4 Ti-4200. Mit einem schwächeren Beschleuniger der Geforce3-Reihe sollten Sie die Auflösung reduzieren. Radeon 9800 (Pro) und Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra haben genug Leistung für 4X Kantenglättung. Eine CPU mit 1.100 MHz und 256 MByte RAM reichen aus.

### PRO & CONTRA

- \+ Sehr gute Atmosphäre
- \+ Filmreife Präsentation
- \+ Soundeffekte, Sprachausgabe und Musik
- \+ Kooperativ-Modus
- \+ Viele spielbare Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- \+ Rollenspiel-Elemente
- \+ Beeindruckende Massenschlachten
- \+ Coole Bossgegner
- \+ Zum Teil interaktive Umgebung
- \+ Ordentlicher Wiederspielwert
- \- Teils unfair gesetzte Checkpunkte
- \- Einige knüppelharte Levels
- \- Verwirrende Kameraperspektiven



»Die neue Freundin wollte den Schleier beim ersten Date noch nicht ablegen.«

Massenschlachten mit zeitweise hunderten von Gegnern ertönen dagegen wütende Kampfschreie, Schwerter klirren, Olifanten tröten beim Vormarsch unheilvoll, am Himmel kreischen die Nazgûl das Lied vom Tod und im Getümmel schwingen riesige Trolle knurrend ihre Keulen. „Feuer die Katapulte ab!", schreit Kampfkumpan Legolas, obwohl auch er im Eifer des Gefechts steckt.

### SCHLECHTE SCHNITZER

Die bei Konsolenspielen häufiger eingesetzten, wechselnden und als Stilelement akzeptierten Kameraperspektiven schaffen einerseits eine tolle, filmreife Präsentation. Andererseits aber auch Probleme, zumindest für eingefleischte PC-Zocker. Dass Orientierungs-Legastheniker in der labyrinthartigen Behausung von Kankra hin und wieder wie eine Frau nicht mal mehr wissen, wo links und rechts ist, mag eine Randerscheinung sein. Schlimmer wird's, wenn Ihr Alter Ego wortwörtlich in einem feststehenden Bildausschnitt hängt und 20 oder mehr Schergen Saurons auf dem Polygonfreund rumhacken, Ihnen der Blick auf Ihren Prügelknaben indes aber verwehrt bleibt. In solchen Situationen die komplette Kontrolle über den Charakter zu behalten, ist unmöglich. Den größten Designschnitzer leisteten sich die Entwickler allerdings mit den Checkpunkten. Das Spiel speichert nur automatisch nach den Levels und wer zwischendurch den Löffel abgibt, muss ganze Passagen immer und immer wieder absolvieren – weil hinzukommt, dass *Die Rückkehr des Königs* olifantenschwer ist. Wären die

»Bondage für Vollprofis.«

Checkpunkte wenigstens fair gesetzt, gäb's kaum etwas zu meckern. So aber taufen wir die gut gemeinten drei Schwierigkeitsgrade hiermit „Schwer", „Dirk Bach" und „Luciano Pavarotti". Bedenkt man, dass ein *HdR*-Titel auch ein Massenmarktprodukt ist, wollen wir gar nicht wissen, was Herr oder Frau G. Elegenheitsspieler tun, falls sie über die ersten vier, fünf Levels nicht hinauskommen. Wahrscheinlich murmeln sie mit depressiver Stimme: „Ach, egal! Dann geh ich eben raus zum Spielen, auf die Gleise einer ICE-Strecke." Die Entwickler haben also mit zwei dummen Fehlern einen Hit verschenkt. Denn spielerisch bietet der Nachfolger von *Die zwei Türme*, das nur für Konsolen erschienen ist, eine Menge.

## BIS ZUR EKSTASE

Ihre Recken haben zunächst zwei Standard-Schläge drauf, tragen zusätzlich eine Fernwaffe, können schubsen, springend zurückweichen, parieren und umgeworfene Gegner mit einem so genannten „Finishing Move" elegant auf den Boden tackern. Die Software registriert, ob Sie Feinde „okay", „gut", „exzellent" oder „perfekt" aus dem Diesseits befördern. Bei vielen Treffern in Folge verfallen Sie kurzzeitig in eine Kampf-Ekstase. In diesen Momenten plumpsen selbst starke Gegner schneller aus den Stiefeln und es winken mehr Erfahrungspunkte. Womit wir bei den Rollenspiel-Elementen wären: Ihre Recken steigen in Stufen auf. Nach jedem Level wird abgerechnet und der Held darf sich weiterentwickeln, indem Sie ihn mit zusätzlichen Extras und Fähigkeiten, beispiels-

# So spielt sich Die Rückkehr des Königs

*Die Rückkehr des Königs* ist ein komplexes Prügelspiel samt dichter Story und interaktiver Umgebung. Mit der Aktionstaste schnappen Sie sich beispielsweise herumliegende Speere, lassen eine Zugbrücke auf Gegner krachen oder verschütten Pech von einer Mauer.

### PFAD DES KÖNIGS

Schicksalsberge: In der Rolle von Frodo kämpfen Sie mit Gollum, um den Ring endlich zu vernichten.

### PFAD DES ZAUBERERS

Das Schwarze Tor: Als Aragorn, Legolas, Gimli oder Gandalf stürzen Sie sich in die größte Schlacht.

Minas Tirith, Innenhof. Es gilt, so lange Orks und Trolle zu plätten, bis 200 Frauen geflüchtet sind.

Felder von Pelennor: Sie beharken unter Zeitdruck Olifanten und einen Nazgûl mit Fernwaffen.

Das Südtor: Sie häckseln Dutzende Orks und zerstören die Mauer, um an den Torhebel zu gelangen.

Minas Tirith, Festungsmauer: Sie schubsen Leitern der Invasoren um und zerstören Belagerungstürme.

Höhle des Untoten-Königs: In einem taktischen Kampf brechen Sie dem Chef-Skelett alle Knochen.

Fangorn: Hilfe für die Ents. Zuletzt müssen Sie ein Baumwesen schützen, das den Damm zerstören will.

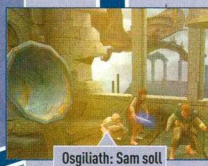
Weg der Toten: Wahlweise als Aragorn, Legolas oder Gimli verhauen Sie Dutzende von Skeletten.

Helms Klamm: Gandalf vermöbelt Orks, greift auch mal zu Speeren und aktiviert Armbrust-Geschütze.

### PFAD DER HOBBITS

Festung Cirith Ungol: Sam muss 80 Sauron-Schergen matschen und Frodo vor dem Ober-Ork retten.

Kankras Höhle: Sam muss Frodo in einem Labyrinth suchen und am Ende die Riesenspinne töten.


Osgiliath: Sam soll Frodo zur Flucht verhelfen. Wichtig: Sie müssen sich vor den Nazgûl verbergen.

# Süße Fratzen

Schauspieler sind Meister der Mimik. PCA, das Psychologie-Fachmagazin, verrät, was die Darsteller in bestimmten Szenen wirklich dachten.

FRODO

„Ach Menno, dieser Penis-Ring ist mir doch viel zu groß!" *(Elijah Wood vor der – später rausgeschnittenen – Sexszene mit Legolas.)*

LEGOLAS

„Die Haare auf Elijah Woods Füßen machen mich total geil!" *(Tucke Orlando Bloom lief vor der Liebesszene das Wasser im Mund zusammen.)*

ARAGORN

„Verflucht, ich hab vergessen, den Herd auszuschalten!" *(Pantoffelheld Viggo Mortensen, der immer für seine Frau kochen muss.)*

GANDALF

„Oh? Wir drehen hier gar nicht ‚Der Herr der Augenringe'? Ich muss weg!" *(Ian McKellen, auch bekannt als Horst Tappert alias Derrick.)*

MERRY

„Ich soll den wirklich in den Mund nehmen?" *(Dominic Monaghan fühlte sich irgendwie in der falschen Film-Branche.)*

RINGGEIST

„Ha! Ich hab den Ring. Im Mund. Und geb ihn nicht wieder her!" *(Carsten Spengemann, der wegen eines Cartier-Rings vor Gericht landete.)*

Foto: action press

GALADRIEL

„Wenn ich weiter so verklärt labern soll, brauch ich noch mehr Drogen!" *(Cate Blanchett, die viel lieber in Trainspotting mitgespielt hätte.)*

ENT

„Ich prügle mich garantiert nie wieder mit Mike Tyson." *(Karl „Nasenbär" Malden, der das mit dem „Ring" missverstanden hatte.)*

GOLLUM

„Aua, das tut weh! Gibt's nicht auch kleinere VEB-Kontaktlinsen?" *(Erich Honecker, bevor er sich dann doch für eine Brille entschied.)*

ARWEN

„Shit! Nie mehr schneide ich ohne Tauchermaske Zwiebeln." *(Liv Tyler ging die ständige Zwangs-Flennerei im Film auf die Eierstöcke.)*

»Armors Liebespfeil trifft die Bundestags-Mutantin Merkel. Jetzt gilt: Lauft um euer Leben, Männer!«

weise mehr Lebensenergie oder Schlagkombos, versorgen.

## EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Prima, weil abwechslungsreich: Die Charaktere haben zum Teil unterschiedliche Begabungen. Gandalf kann unter anderem als (steigerbare) Spezialfähigkeit ein Schutzschild beschwören und einen Flammenring zaubern. Sam ist in der Lage, sich unsichtbar zu machen und Gegnern besonders wirkungsvoll in den Rücken zu fallen. Die drei Kämpfer setzen dagegen ihren „Kampfrausch" ein, bei dem sie für bestimmte Zeit effektiver zuhauen. Ferner kann beispielsweise Legolas als Einziger lernen, zwei Pfeile gleichzeitig abzuschießen, und Aragorn die Fähigkeit „Schwertmeister" wählen. Diverse Attacken mit klangvollen Bezeichnungen wie „Helms Hammer" sind für jede Spielfigur zugänglich. Diese wirkungsvollen Manöver lösen Sie aus, indem Sie Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge drücken. Wenn es bei Frauen so einfach wäre, sie in Wallung zu bringen … vielleicht hätte Tolkien dann keine Scheiß-Ehe durchlebt, wie wir frech behauptet haben? Wir wissen's nicht. Aber damit schließt sich der Ring.

HARALD FRÄNKEL

### FAZIT

**REBECCA RITTER**

Die leicht fummelige Maussteuerung ist gewöhnungsbedürftig. Zum Glück stehe ich ohnehin eher auf Game-Padding. Das Checkpunktsystem dagegen nervt. Umgesetzt hat das bestimmt ein männlicher Entwickler, der ob seines Produktes feststellte: „Oje! Mein bestes Stück ist zu kurz und kommt zu schnell zum Ende. Da muss wenigstens eine künstliche Verlängerung her!" Als *Herr der Ringe*-Fan hat mir der Titel trotzdem viel Spaß gemacht. Am liebsten spielte ich Legolas. Wegen des Sexappeals? Nein! Der Grund: Die fesche Blondine … äh … der elegante Recke sieht aus wie ich. Da fällt frau die Identifikation nicht schwer.

### FAZIT

**HARALD FRÄNKEL**

Wow-Atmosphäre, Massenschlachten, Edel-Optik, viele Charaktere und Angriffskombos, cineastische Schnitte – super! Allein das nützt wenig, wenn der Held ab und an von 58.423 Gegnern verdeckt wird. Hallo? Sollte ein Kamerakind bei *1,2 oder 3* solche Bilder liefern, würden es seine Eltern aus Scham bei einer Autobahnraststätte an einen Baum binden und schnell verduften! Außerdem ist der Titel schwerer als eine trächtige Troll-Kuh. Profi-Spieler addieren zu unserer Wertung acht Anti-Frust-Prozent – ein launig' Spiel ist's allemal! Wir aber sind unseren Lesern objektive Urteile schuldig und vergeben keine *Herr der Ringe*-Boni.

### HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

**MINDESTENS:** 700 MHz, 128 MByte RAM, 2.000 MByte HD, Win98
**SINNVOLL:** 1.400 MHz, 256 MByte RAM, Geforce4 Ti-4200, Gamepad

**GENRE:** Action
**PREIS:** Ca. € 55,-
**ENTWICKLER:** EA Games
**VERTRIEB:** Electronic Arts
**INTERNET:** www.electronicarts.de
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Story zu zweit an einem PC spielbar; 2 Spieler pro CD

**PC:** 2 Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** –

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 68% |
| STEUERUNG | 70% |
| GRAFIK | 87% |
| SOUND | 90% |
| MEHRSPIELER | 84% |

**EINZELSPIELER 79%**

*GUT – So dicht an den Filmen, dass eigentlich Popcorn in der Packung sein müsste!*

Hercules

# Genug gespielt, Kleiner - jetzt wird's ernst!

DJ CONSOLE

Fette Tracks mixen, scratchen, cuen willst du? Alles mit PC oder Laptop aber vollem Feeling und voller Kontrolle? Kein Problem - schick die Maus in Rente und schnapp dir die DJ Console! Kanalfader, austauschbarer Crossfader, zwei Jog-Shuttle-Wheels für Scrolling und Scratching, BPM-Sync, BPM-Fine-Control, Tone-Control und Mausemulation sind nur einige Highlights dieses genialen USB-DJ-Controllers. Natürlich ist noch eine 5.1-Soundkarte mit an Bord.
Also schnapp sie dir, worauf wartest du noch???

Lust auf mehr? www.hercules.de

(c) Guillemot Corporation 2003. All the trademarks are the property of their respective proprietors. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without prior notice and may vary in different countries. Any relation to religious issues is completely unintentional. Hercules does not bear responsibility for any interpretations.

- Basiert auf der Buchvorlage *Der Herr der Ringe*
- Gute und dunkle Kampagne
- Helden aus dem Buch treten auf
- Produziert von Ed Del Castillo
- 11 Missionen pro Seite
- 3 Schwierigkeitsgrade

»Bei Strategiespielen gilt: Bewahren Sie einen kühlen Kopf!«

# Aller guten Ringe

**Puch! Noch ein Herr-der-Ringe-Spiel in diesem Heft? WAR OF THE RING lässt Sie die Schlachten des Romans in zwei Kampagnen nachspielen. Greifen Sie zu Schwert und Axt!**

Der Fantasy-Roman *Der Herr der Ringe* von J.R.R. Tolkien zeichnet sich nicht nur durch eine epische Story aus. Im Buch finden viele gewaltige Schlachten statt. *War of the Ring* ist das erste Echtzeitstrategiespiel, bei dem Sie die Heere Mittelerdes am Monitor führen. Zunächst müssen Sie sich entscheiden, auf welcher Seite Sie stehen möchten. Wollen Sie für das Gute kämpfen oder lieber für Sauron, den Herrn der Finsternis? Wie auch immer Ihre Wahl ausfällt, es warten jeweils elf Missionen, die es zu meistern gilt.

## STANDARD MIT RING

*War of the Ring* präsentiert sich als Standard-Strategiespiel. Fans von *Warcraft 3* dürften erstaunt feststellen, dass beide Titel frappierende Ähnlichkeit haben. Verantwortlich zeichnet Ed Del Castillo, der bereits die früheren *Command & Conquer*-Teile produzierte. Ihre erste Aufgabe besteht darin, eine Basis zu errichten und Arbeiter auszubilden, die sich um den Bau der weiteren Gebäude kümmern. Außerdem müssen Sie zwei Ressourcen einsacken. Nahrung und Erz sind dafür da, die Truppen zu versorgen und neue Bauwerke zu errichten. Sie produzieren jede Einheit einzeln und haben je nach Zahl der Unterkünfte eine vorgegebene Größe für Ihre Armee. Außer dem Basenbau und den Eroberungsmissionen bietet das Spiel hin und wieder Abenteueraufträge, die das Geschehen auflockern. Hier steuern Sie eine bestimmte Zahl an Einheiten, ohne für Nachschub sorgen zu können. Beispielsweise verfolgen Sie den schleimigen

# sind zwei!

Gollum durch den Düsterwald. Unterwegs greifen Riesenspinnen und andere Monster an. An einigen Stellen können Ihre Truppen Schreine besetzen, die allen Einheiten einen Bonus geben. Der Vorteil ist zunichte, wenn der Feind das Heiligtum einnimmt.

### HELDEN IN NACHTHEMDEN

Da *War of the Ring* auf dem Roman *Der Herr der Ringe* basiert, treffen Sie im Lauf der Kampagnen auch die Helden aus dem Buch. Auf der Seite der Guten schicken Sie beispielsweise Waldläufer Aragorn in die Schlacht. Dieser fügt Kreaturen der Finsternis wie den Ringgeistern Extraschaden zu und kann andere Einheiten heilen. Zauberer Gandalf lässt Feuer vom Himmel regnen und blendet Feinde. Auf der Seite des Bösen

## So spielt sich War of the Ring

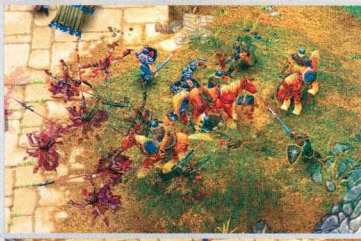
*War of the Ring* sieht auf den ersten Blick aus wie *Warcraft 3*. Ob sich das Spiel auch so spielt oder ob Sie mit großartigen Verbesserungen und einem anderen Spielgefühl rechnen können, wollen wir Ihnen an dieser Stelle anhand einer Beispielmission zeigen. Da sich die Missionen kaum unterscheiden und nach dem selben Schema ablaufen, dürften Sie so einen guten Einblick in das Spiel bekommen.

**BASIS BAUEN**

Um genügend Truppen zu bekommen, müssen Sie erst eine Basis errichten.

**ANGRIFF ABWEHREN**

Schon greifen die ersten bösen Buben an und müssen in die Flucht geschlagen werden.



**BASIS VERWALTEN**

Zwischendurch bauen Sie Ihre Basis weiter aus, um für Verstärkung zu sorgen.

**OFFENSIVE STARTEN**

Als Racheakt dringen Sie ins Feindgebiet vor und zeigen den Bösen, wo der Hammer hängt.

**FEIND BESIEGEN**

Schließlich räuchern Sie die letzten Bastionen der Feinde aus und siegen glorreich.

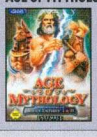
## WAR OF THE RING

### VERGLEICH

**WARCRAFT 3**

**WAR OF THE RING**

**AGE OF MYTHOLOGY**



### STORY

**90%** Die Geschichte um die Invasion der Dämonen ist einfach spannend.

**80%** Das Buch ist fantastisch, aber das Spiel hinkt etwas hinterher.

**85%** Die Mythologie der alten Griechen liefert wie von selbst eine gute Story.

### GRAFIK

**91%** Bunte Grafik und hervorragende Effekte. Immer noch klasse!

**84%** Erinnert stark an *Warcraft 3* und bietet ebenfalls super Effekte.

**91%** Fantastische Animationen und Effekte verwöhnen Ihre Augen.

### INNOVATIONEN

**88%** Die neuartige Verknüpfung von Strategie und Rollenspiel ist unerreicht.

**70%** Standard-Echtzeitstrategie ohne nennenswerte Neuerungen

**86%** Mythologische Einheiten und Voranschreiten der Zivilisation. Super!

### SPIELSPASS

**92%** Es kommt keine Langeweile auf und für Abwechslung ist gesorgt.

**76%** Trotz Buchvorlage will der Funke nicht so recht überspringen.

**90%** Die vielen Einheiten und die unterschiedlichen Zeitalter motivieren.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 50% | 50% | 45% | 55% | 55% | 45% |

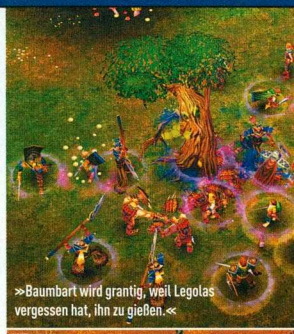
**SPIELELEMENTE:** GRÜN= Basenbau; ROT= Kämpfen

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER



»Baumbart wird grantig, weil Legolas vergessen hat, ihn zu gießen.«

Als Arwen Abendstern frauentypisch „Ihhh ... mach die weg!" kreischte, hatten wir zugegebenermaßen nicht mit einer sooo großen Spinne gerechnet.

| 256 MB RAM | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

| 512 MB RAM | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

### LEISTUNGSMERKMALE

Für die Echtzeit-Schlachten um Mittelerde brauchen Sie eine schnelle CPU. Erst mit 2.600 MHz erzielten wir mit unserer Testversion auf der höchsten Detailstufe einen konstant flüssigen Spielablauf. Mit einem schwächeren Hauptprozessor kommt es besonders bei Kämpfen zu starkem Bildruckeln. Die Grafikkarte wird dagegen weniger beansprucht. Eine Geforce3 Ti-200 genügt bereits für eine gut spielbare Darstellung.

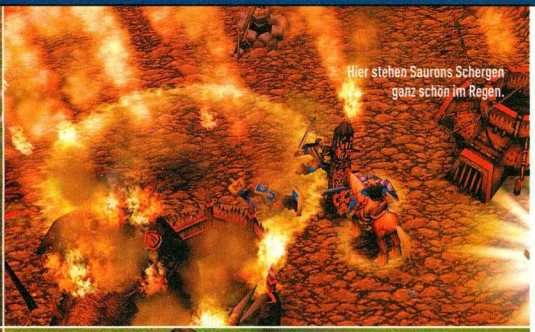
### PRO & CONTRA

- \+ Schnell lernbare Steuerung
- \+ Helden aus dem Roman treten auf.
- \+ Kreaturen und Charaktere aus dem Roman sind spielbar.
- \+ Nette Mehrspielermodi
- \+ 2 Kampagnen
- \+ Fatepowers beschwören mächtige Zauber.
- \+ Stimmungsvolle Musik
- \+ Gelungene Sprachausgabe
- – *Herr der Ringe*-Atmosphäre wird nicht eingefangen
- – Die meisten Missionen laufen nach Schema F ab.
- – Keine Innovationen

können Sie beispielsweise Saruman befehligen, der Kontrahenten in Eis hüllt oder zur Seite des Bösen konvertiert. Der König der Nazgûl verbreitet Furcht unter den Gegnern oder verwandelt Gespenster in die gefährlichen Ringgeister. Die Helden sind sehr wichtig und oft für den Ausgang einer Mission entscheidend. Außer den Heroen spielen die so genannten Fatepowers eine wichtige Rolle. Fatepunkte erhalten Sie durch gewonnene Schlachten und sie erlauben es, mächtige Zauber oder Kreaturen zu beschwören. Die Diener Saurons dürfen zum Beispiel den grausamen Balrog herbeirufen, der die Erde und seine Feinde erzittern lässt. Aufseiten der Guten hingegen können Sie Ents rufen. Die wandelnden Bäume sind besonders stark gepanzert und sehr gute Kämpfer.

### LIZENZ DES RINGS

*War of the Ring* nutzt nicht die Lizenz zur Filmtrilogie. Dies wirkt sich insofern aus, als Spieler, die nur die Filme kennen, an Orte gelangen, die Ihnen bisher völlig fremd gewesen sein dürften – beispielsweise der Düsterwald.



Hier stehen Saurons Schergen ganz schön im Regen.

»Dreifach-Reim: Gemein! Das Monster-Warzenschwein setzt Achselschweiß als Waffe ein.«

# Buch das mal!

»Da hat schon jemand vor uns sein Auge drauf geworfen.«

John Ronald Reuel Tolkien schuf zwischen 1954 und 1955 mit seinem Roman *Der Herr der Ringe* ein Meisterwerk und legte den Grundstein für die heutige Fantasy-Literatur. In den epischen Kampf von Gut gegen Böse ließ Tolkien viel persönliche Erfahrung aus Krieg und Heimat fließen und bediente sich nordischer Mythologien. Nachfolgende Fantasy-Publikationen anderer Autoren bauten auf Tolkiens Grundwerk auf. J.R.R. Tolkien starb 1973, noch bevor er die Fortsetzung von *Der Herr der Ringe* (*The New Shadow*) vollenden konnte. 1978 wurde der erste Band des Buches erstmals verfilmt. Ralph Bakshi drehte einen Zeichentrickfilm, der beim Publikum jedoch nicht gut ankam. Erst 20 Jahre später gelang es dem Neuseeländer Peter Jackson, *Der Herr der Ringe* zu einem Kinoerfolg zu machen. Am 17. Dezember läuft der dritte Teil in den deutschen Kinos an.

»Zur Blütezeit der DDR wurde die Mauer besser bewacht.«

Zudem erhalten Sie Hintergrundinformationen, die nur im Buch vorkommen. Während die Filmtrilogie mehr auf visuelle Eindrücke setzt und Regisseur Peter Jackson deshalb einige Änderungen in Kauf nahm, lebt der Roman davon, dass er im Kopf des Lesers eine zwar fantastische, aber glaubwürdige, lebendige Kunstwelt entstehen lässt. Und genau hier liegt eines der Hauptprobleme von *War of the Ring*. Es fängt die geniale Atmosphäre des Buchs nicht ein. Die Geschehnisse reduzieren sich auf den Aufbau der Basen und die Eroberung der gegnerischen Stellung. Die Missionen basieren zwar auf Ereignissen aus dem Buch und die Schlachten finden an den bekannten Orten statt, dennoch will der Funke nicht recht überspringen. Ständig haben Sie das Gefühl, dass die Gebiete nur zufällig heißen wie im Roman. Den Zauber der Vorlage suchen vergeblich.

## RUNDE GRAFIK

Das Spiel nutzt eine 3D-Grafik, die große Ähnlichkeit mit Ed del Castillos Strategiespiel *Battle Realms* hat. Trotzdem erreicht *War of the Ring* nicht die grafische Qualität eines *Warcraft 3* – obwohl sich beide Spiele sehr ähnlich sehen und auch von der Kameraführung fast gleich sind. Das Spiel kann sich aber dennoch sehen lassen. Spiegelungseffekte, im Wind wehendes Gras und fantastische Wasseranimationen gehören zur Ausstattung. Auch über wechselndes Wetter dürfen Sie sich freuen. Die Musik und ebenso die Sprachausgabe sind sehr gelungen. Vor allem die Stimmen der bösen Einheiten jagen Ihnen einen kalten Schauer über den Rücken. Im Mehrspielermodus dürfen Sie gegen bis zu elf Spieler in fünf Modi antreten. Sie kämpfen beispielsweise um ein Katapult, vernichten alle Basen oder erobern sämtliche Schreine auf der Karte. Im Mehrspielermodus macht *War of the Ring* mehr Spaß. Es ist aber auch grundsätzlich alles andere als ein schlechtes Spiel. Die Macher wollten nur offensichtlich krampfhaft ein *Warcraft 3* im *Herr der Ringe*-Universum ansiedeln. Und das ohne Neuerungen. Wenn Sie über die erwähnten Schwächen hinwegsehen können, ist der Titel allen Strategie- und *Herr der Ringe*-Fans zu empfehlen.

ANDREAS BERTITS

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

Zunächst habe ich mich darauf gefreut, *War of the Ring* zu spielen, da ich endlich einmal die Schlachten aus *Der Herr der Ringe* selbst am Monitor erleben wollte. Dass der Titel dabei auf die Buchvorlage statt auf die Filme zurückgreift, fand ich sehr reizvoll. Ich hoffte, endlich die Orte virtuell besuchen zu können, die im Film nicht vorkommen. Doch bald folgte die Ernüchterung. *War of the Ring* ist „nur" ein Standard-Echtzeitstrategiespiel ohne Neuerungen. Das heißt aber nicht, dass es schlecht ist, denn es macht Spaß und ist für Strategen durchaus empfehlenswert.

**FAZIT**

**REBECCA RITTER**

Riesige Dämonen, strahlende Helden, finstere Bösewichter. Da geht einer Frau doch das Herz auf! Männer geben sicher schnell mit ihrem „großen Balrog" an, aber ich finde den kleinen Frodo viel süßer, der weckt Mutterinstinkte. Schade nur, dass die Einzelspieler-Kampagnen uninspiriert wirken. Hätten sich die Macher besser die Kämpfe in den Filmen angesehen! Die sind weit spannender. Dafür macht der Mehrspielermodus mit seinen zahlreichen Varianten umso mehr Spaß. Trotz allem findet das Spiel sicher viele Freunde. Denn schlecht ist es beileibe nicht!

## WAR OF THE RING

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 2,0 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | Echtzeitstrategie | |
| | **PREIS:** | Ca. € 50,- | |
| | **ENTWICKLER:** | Liquid Entertainment | |
| | **VERTRIEB:** | Vivendi Universal | |
| **SINNVOLL:** 2,5 GHz, 512 MByte RAM | **INTERNET:** | www.warofthering.com | |
| | **SPRACHE:** | Englisch/Deutsch in Vorbereitung | |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren | |
| | **TERMIN:** | Erhältlich | |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** (Team) Deathmatch; 1 Spieler pro CD | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** 12 Spieler<br>**INTERNET:** 12 Spieler | | |

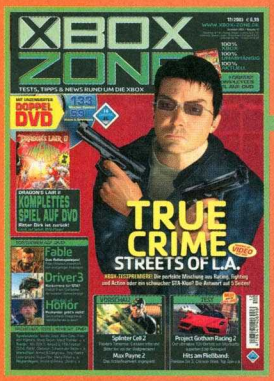
## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 74% |
| STEUERUNG | 81% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 85% |
| MEHRSPIELER | 86% |

**EINZELSPIELER 76%**

*GUT – Solide Strategie im Herr-der-Ringe-Universum, mit wenigen Neuerungen.*

superfext



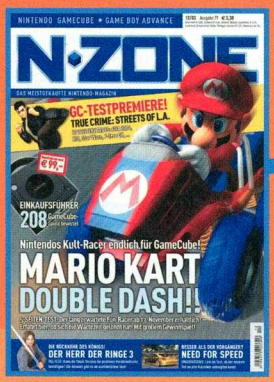
Das unabhängige
Xbox-Magazin.
Ein LeXikon für Xbox-Fans!

Das Magazin
für Action-Gamer.
Krass
Korrekt
Konkret

Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

# EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT




Das meistgekaufte
Nintendo-Magazin.
Enter N-ZONE.

Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning.

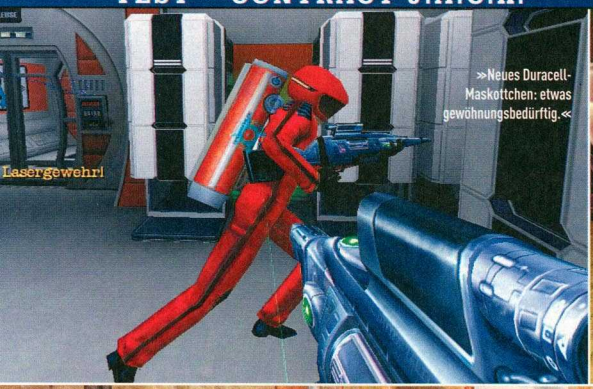
Das große PC-Spielemagazin. Wissen, was gespielt wird.

Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik

Der neue Hit für alle Girls.

Alles, was Kids interessiert. It's showtime.

COMPUTEC MEDIA




»Neues Duracell-Maskottchen: etwas gewöhnungsbedürftig.«

- 7 Kapitel
- 12 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 4 Mehrspielermodi
- 12 Mehrspielerkarten
- 41 Mehrspielercharaktere
- Editor

»Auf dem Weg zur Faschingsfeier verlaufen: Mahatma Gandhi.«

»Star-Wars-Convention: oberpeinliche Darth-Vader-Kopie.«

# Balla Italia!

**Mit CONTRACT J.A.C.K. bringt Monolith einen wahrhaft männlichen, inoffiziellen Nachfolger zum Shooter-König No One Lives Forever 2 auf den Markt. Genug der Emanzipation! Weg mit Cate Archer, her mit John Jack!**

*No One Lives Forever* – niemand lebt für immer! Niemand weiß dies besser als John Jack, der Auftragskiller und Protagonist aus der *NOLF 2*-Erweiterung. Wenn er nicht gerade Kugeln an unerwünschte Personen verteilt, gibt er sich in seiner Lieblingsbar die Kante. Doch an diesem Abend kippt John einen Drink zu viel. An einen Stuhl gefesselt und mit den Worten „Guten Morgen, du Arschgesicht" begrüßt, erwacht der Kopfgeldjäger unsanft aus seinem Katerschlaf. Sein Hauptkonkurrent in der Killer-Branche will ihn nämlich ins Gras beißen sehen. Da Herr Jack aber gerade keinen Bock aufs Sterben hat, befreit er sich kurzerhand aus seiner misslichen Lage und beginnt seine Baller-Odyssee.

## ALLES ADD-ON ODER WAS?

Wir müssen Sie warnen: *Contract J.A.C.K.* hält nicht, was die Bezeichnung „*NOLF 2*-Add-on" verspricht. Erstens läuft die Zusatz-CD selbstständig, benötigt Cates zweites Abenteuer nicht und *CJ* gibt es nur als Doppelpack mit *NOLF 2* zum Sparpreis. Zweitens ist die einzige elementare Gemeinsamkeit mit dem Hauptprogramm die Hintergrundgeschichte. Das Erweiterungspack spielt zeitlich zwischen den beiden Vorgängern, hat aber spielerisch so viel mit *NOLF 2* zu tun wie Rainer Calmund mit einer Trennkostdiät (Siehe Kasten: „Sei ein Mann!"). Zudem haben die Entwickler Cate Archer aus dem Add-on verbannt. Alle geilen Böcke dürfen jetzt also weiterblättern. Den zwei oder drei verbleibenden Lesern erklären wir, dass *NOLF* ohne Cate auch Spaß macht.

## RATATATA!

Archers Erzfeind Dimitri Volkov gibt Jack eine Stelle bei der Untergrundorganisation H.A.R.M. Auftragsbeschreibungen? Unnötig. Bei so gut wie allen Missionen müssen Sie primär so viel Blei wie möglich in die Körper der Pixelgegner pumpen. Es warten zwei neue Laserknarren, um die sieben actionreichen Kapitel zu bewältigen. Am besten gefiel uns an *CJ* die Mission in einer geheimen Weltraumbasis, bei der Sie schwerelos Möchtegern-Mafiosi zu Weltraumstaub verwandeln, und der Vespa-Roller mit praktischem Maschinengewehr, mit dem Sie über italienische Landstraßen düsen.

## SACH MA' WAS!

Wie die Vorgänger zeigt *Contract J.A.C.K.* den typischen

# Sei ein Mann!

Wer bei *NOLF 2* ständig das Problem hatte, sich nicht mit einer Frau identifizieren zu können, darf jetzt mit John Jack zocken. Und der bietet:

**MEHR ACTION!** Sie mochten die vielen Schleicheinsätze und Rätsel aus *NOLF 2*? Pech! John Jack müsste Begriffe wie „unbemerktes Eindringen" (in Gebäude versteht sich) oder „Nachdenken" im Fremdwörterbuch nachschlagen. Schließlich ist es für einen Mann schwer genug, eine Schusswaffe zu bedienen und gleichzeitig zu laufen.

**MEHR WAFFEN!** Es kam Ihnen tuntig vor, als Hetero mit Lippenstift und Puderkästchen herumzuhantieren? Damit ist Schluss! In *Contract J.A.C.K.* ergänzen noch mehr Schusswaffen das Vorgänger-Arsenal und lösen das lästige Equipment ab. Und mal im Ernst: Welcher Mann braucht schon eine Banane? Welcher Hetero-Mann, meinen wir natürlich.

**MEHR SCHIESSEREIEN!** Cate Archer war überzeugte Sammlerin. Sie sackte alles ein, was bei *NOLF 2* auf den Boden fiel. Die Dokumente und Akten brachten ihr Punkte, mit denen sie wiederum ihre Fähigkeiten verbessern konnte. John braucht keine Fähigkeiten. Männer sind keine Sammler, sondern Jäger – und ballern kann schließlich jeder Depp.

*NOLF*-Humor. Besonders unterhaltsam sind die Rufe angreifender Computergegner. Phrasen wie „Schnappt den Hundesohn!" oder „Stirb, du Schwein!" schallen Ihnen bei dem Schusswechsel entgegen. Wenn Sie nach sechs bis acht Stunden alle Missionen bewältigt, Obermotz Il Pazzo ins Jenseits befördert und die etwas unbefriedigende Endsequenz begutachtet haben, steht Ihnen der aufgemotzte Mehrspielermodus mit fünf neuen Karten zur Verfügung. Auch für Bastler ist was dabei: Dank der mitgelieferten Editier-Werkzeuge lassen sich weitere Levels und Missionen schmieden.

LUKASZ CISZEWSKI

**FAZIT**

LUKASZ CISZEWSKI

„Er hat Luigi atomisiert!" In *Contract J.A.C.K.* erleben Sie die beste Italiener-Satire seit dem Wutausbruch von Giovanni Trappatoni. Es ist Monolith gelungen, die *NOLF*-Atmosphäre in ein Add-on zu packen, das so anspruchsvoll ist wie Dieter Bohlens Memoiren, aber trotzdem Spaß macht. Ja, der Zeigefinger klebt förmlich an der linken Maustaste. Und ja, manche mögen das fehlende Cate-Equipment bemängeln. Aber es macht verdammt Laune, zu sehen, was Männer unter dem Begriff „Schleichen" verstehen.

## CONTRACT J.A.C.K.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** | **GENRE:** | Ego-Shooter | |
| 733 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win9x | **PREIS:** | Ca. € 35,- | |
| | **ENTWICKLER:** | Monolith Productions | |
| **SINNVOLL:** | **VERTRIEB:** | Vivendi Universal | |
| 1.200 MHz, 256 MByte RAM | **INTERNET:** | www.nolf2.sierra.com | |
| | **SPRACHE:** | Deutsch | |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren | |
| | **TERMIN:** | 20. November | |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** (Team) Deathmatch, Zerstörung, Wettuntergang; 1 Sp./CD

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 16 Spieler
**INTERNET:** 16 Spieler

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 77% |
| STEUERUNG | 86% |
| GRAFIK | 81% |
| SOUND | 85% |
| MEHRSPIELER | 83% |

EINZELSPIELER **82%**

*SEHR GUT – NOLF ohne Cate? Das Add-on zeigt, wie's geht!*


WWW.GIGAHANDY.DE

POWER!! FÜR DEIN HANDY

SO GEHTS PER SMS: TIPPE DEN TEXT "PAG" UND DIE BESTELLNUMMER EIN UND SENDE DAS AN: 86688

Beispiel: PAG42041 (Du bestellst PIXX Nr. 42041)

ODER: NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG: 0190 861257 1,86€/min

BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902324 SFR 4,23/Min
BESTELLEN OESTERREICH: 0900545424 €3,63/Min

Display Movies NEU! NEU!

Mega-Geil! Farbige Animationen auf Deinem Display!!

42160 42157 42183 42179 42158

Für alle Handys mit Farbdisplay!

POLYPHONE RINGTONES

82333 Ey, Ey, Ey
82332 Where Is The Love
82329 White Flag
82328 Ab in den Süden
82327 Alright
82326 Angel of Berlin
82323 Smile
82322 Hurra die Schule brennt
82321 Reanimate
82319 Aicha
82317 The Sacrament
82316 Axel F 2003
82313 Fighter
81030 Das Lied vom Tod
81182 Die Maus
82149 Wicki
82309 Du bist das Grösste
82305 Nothing's Gonna Stop
82281 All The Things She Said
81817 Wer hat an der Uhr gedreht
81816 Muppets
81031 Halloween
81169 GZSZ
82140 Tom und Jerry
81168 James Bond Thema
81808 The Final Countdown
81675 Friends
81764 Das A-Team
82168 South Park
81814 Miss Marple
81149 Adams Family
82241 Steuer-Song
82272 Jenny F. T. Block
81041 Deutsche Hymne
82155 Cobra 11
81164 Miss, Impossible
82146 Pipi Langstrumpf
82144 Löwenzahn
82150 Insel m. 2 Bergen
81653 Bacardi Feeling
82148 Captain Future
81819 Mana Mana
81174 Das Boot
81865 Raumschiff Enterprise
81809 Der Pate
82147 Sesamstrasse
82140 Tom und Jerry
82173 Tatort
81124 Smoke On the Water

NEU! JETZT AUCH FÜR ALLE SAMSUNG-HANDYS

POLYPHONE: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650 SIEMENS C55, S55, SONY-ERICSSON T300 SHARP GX 10, PANASONIC GD 87

MONOPHONE RINGTONES

FÜR NOKIA-HANDYS: DIE 4-STELLIGE best.Nr.
FÜR SIEMENS-HANDYS: DIE 5-STELLIGE best. Nr.

TOP-CHARTS

| | | |
|---|---|---|
| 2333 | 96791 | Ey, Ey, Ey |
| 2332 | 96790 | Where is the Love |
| 2329 | 96787 | White Flag |
| 2328 | 96786 | Ab in den Süden |
| 2327 | 96785 | Alright |
| 2326 | 96784 | Angel of Berlin |
| 2323 | 96781 | Smile |
| 2322 | 96780 | Hurra die Schule... |
| 2321 | 96799 | Reanimate |
| 2319 | 96797 | Aicha |
| 2317 | 96795 | The Sacrament |
| 2316 | 96794 | Axel F 2003 |
| 2313 | 96791 | Fighter |
| • • • KULT-KRACHER • • • | | |
| 1653 | 96380 | Bacardi Feeling |
| 1030 | 96122 | Das Lied vom Tod |
| 1041 | 96133 | Deutsche Hymne |
| 2151 | 96660 | Lindenstrasse |
| 2155 | 96663 | Alarm Cobra 11 |
| 1819 | 96497 | Mana mana |
| 1810 | 96489 | Voyager |
| 1809 | 96488 | Der Pate |
| 1808 | 96487 | Final Countdown |
| 1675 | 96402 | Friends |
| 2168 | 96672 | South Park |
| 2173 | 96677 | Tatort |
| 2174 | 96678 | Der Kommissar |
| 1169 | 96197 | GZSZ |
| 2147 | 96656 | Sesamstrasse |
| 1182 | 96210 | Die Maus |
| 2148 | 96657 | Captain Future |
| 2149 | 96658 | Wicki |
| 2150 | 96659 | Insel m.2 Bergen |
| 1140 | 96171 | Flintstones |
| 1149 | 96179 | Adams Family |
| 1164 | 96193 | Mission Imp. |
| 1168 | 96196 | James Bond Thema |
| 1764 | 96470 | Das A-Team |
| 1814 | 96492 | Miss Marple |
| 1817 | 96495 | Paulchen Panther |

FÜR SIEMENS M55, MT50, ME45, C45, S45 FÜR ALLE NOKIA AUSSER 5110,5130

KULT!

Colored Logos
ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY BIS AUF 3650,7650

41010 41012 41014

86688
Farbige Logos €2,99/SMS max. €5,98 f. 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)
mit Deiner Bestellung erklärst Du Dich einverstanden, auch weiterhin kostenlose Informationen per SMS durch uns zu erhalten

FARBIGE XXXL-PIX

42141 42114 42164 42185 42188 42190 42143 42041 42187 42132 42137 42053 42074 42103 42063 42134 42102 42042 42060 42149 42100 42052 42148 42091

NOKIA 7210/7650,3510,3650, SIEMENS S55,Sony Ericsson T300,T68 SHARP GX 10, PANASONIC GD 87

DISPLAY-ANIMATIONS NOKIA + SIEMENS

45447 45481 45420 45377 45041 45439 45356 45441 45445

Nokia 3330,3410,5210,5510, auch Siemens C55

VOLL STARK: SMS-PIXIES

63077 67356 63836 67359 63599 61596 61617 67301 64734 61664 60108 67365 62526 62666 64638 61580 61343 60001

FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA- UND SAMSUNG MODELLE

- 12 Levels
- 3 Waffentypen
- Ungeschnitten und geschnitten erhältlich
- Konsolen-Umsetzung

»Halb nackte Boys in feschen Kostümen sorgen vor allem in Frankreich für hohe Verkaufszahlen.«

# Das gibt böses Blut!

**Bei GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE bekommen Sie endlich einen Eindruck, wie schwer das Leben der Todgeweihten wirklich war!**

Ist Ihnen aufgefallen, wie viele Konsolen-Umsetzungen in jüngster Zeit über uns PC-Zocker hereinbrechen? Vor allem Acclaim gibt in der Hinsicht richtig Gas. Neben *Turok: Evolution* und *Wallace & Gromit* veröffentlichen sie das temporeiche Hack&-Slay-Spiel *Gladiator: Schwert der Rache*, das wohl das beste der drei Spiele ist. Der Titel entführt Sie ins Jahr 106 nach Christus. Zu dieser Zeit fällt der noble Imperator Trajan einem mysteriösen Tod zum Opfer. Der Despot Arruntius übernimmt die Herrschaft und lässt es dabei richtig krachen. Er erklärt sich zum Allvater und lässt sicherheitshalber alle anderen Gottheiten verbieten. Dass er Rom dem Erdboden gleichmachen will, um darauf seine eigene Stadt Arruntium zu errichten, macht die Situation nicht gerade besser.

## MACH ALLE PLATT!

Der muntere Tyrann Arruntius will die fetteste Gladiatoren-Veranstaltung aller Zeiten ver-

# So spielt sich Gladiator: Schwert der Rache

Unser Lieblings-Gladiator Invictus Thrax tut eigentlich nichts anderes, als Gegner zu meucheln. Daher fällt dieser Kasten ungewohnt klein aus. Sein Tätigkeitsfeld ist beinahe so einseitig wie die Ernährung eines PC-ACTION-Redakteurs.

**METZELN**

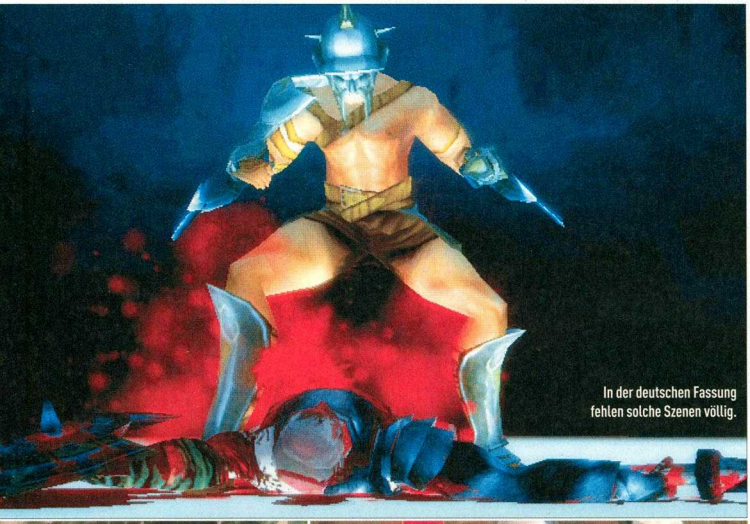
Gewöhnen Sie sich bitte ganz schnell dran: Zu 95 Prozent der gesamten Spielzeit hacken Sie auf Ihren armen Gegnern herum.

**SCHALTEN**

Hin und wieder müssen Sie Schalter betätigen oder solche Schlösser öffnen. Die geistige Herausforderung ist leider gleich null!

**ZAUBERN**

Mit der Zeit lernen Sie vernichtende Zauber und Spezial-Attacken, die Sie per Knopfdruck auf Ihre Feinde loslassen.



In der deutschen Fassung fehlen solche Szenen völlig.

Die Maske hätte er sich vors Gemächt schnallen sollen, um uns diesen obszönen Anblick zu ersparen.

»Seine Hosen sind so funky, dass sie sogar Funken sprühen!«

anstalten. Als Arena muss ganz Rom herhalten. Nun übernehmen Sie die Rolle des berühmten Gladiators Invictus Thrax. Dieser wurde als Baby an Sklavenhändler verscherbelt, meuchelte schon hunderte von Gegnern und ist wohl deshalb bei den Römern so beliebt. Aber wie sagte schon Obelix: „Die spinnen, die Römer!" Als Super-Duper-Gladiator Thrax schnetzeln Sie sich also munter durch die Straßen Roms, freuen sich über filmreife Kameraperspektiven und triumphieren über all Ihre Kontrahenten. Na ja, stimmt nicht ganz. In Wirklichkeit beißen Sie ins Gras und erwachen im Elysium. Diese Welt ist in der griechischen Mythologie in etwa das, was Walhalla für die nordischen Völker war. Warum das Elysium allerdings in einem Römer-Spiel auftaucht, kapieren wir auch nicht. Ehrlich gesagt ist es uns auch wurst. Wie auch immer: Im Totenreich der Seligen erfahren Sie, dass Sie wieder unter die Lebenden dürfen, um dem fiesen Imperator Arruntius die Knödel zu tranchieren.

## HÄCKSELN MIT SYSTEM

*Gladiator* bietet auf den ersten Blick nicht mehr als pausenloses Dauergeschrubbe. Wenn Sie Invictus Thrax durch die zwölf Levels steuern, fallen die Gegner wie die Fliegen. Ihnen stehen zwei Angriffs- und eine Ausweich-Taste zur Verfügung. Einen Block-Knopf gibt es nicht. Mit der Ausweichtaste rollen Sie die Figur zur Seite oder entfernen sich mit einem flinken Satz vom Gegner. Um dem Ganzen mehr Spieltiefe zu verleihen, haben die Entwickler ein intelligentes Zielsystem implementiert. Thrax visiert automatisch ein Primär- und ein Sekundär-Ziel an. Um zwischen diesen zu wechseln, genügt ein Tastendruck. Da das sehr zackig vonstatten geht, können Sie mit einer Schlagkombination mehreren Gegnern gezielt Schaden zufügen. Je abwechslungsreicher und effektiver Ihre Attacken sind, desto stärker wird Thrax. Er gerät in eine Art Rausch und wütet wie ein Orkan durch die Gegnermassen. Doch das ist nicht alles. Am rechten Bildschirmrand befindet sich das so genannte „Blood-Meter". Diese Anzeige lädt sich im Kampf in mehreren Stufen auf und ermöglicht Thrax, fette Kampf-

## GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE

### VERGLEICH

**HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS**

**ENCLAVE**

**GLADIATOR**

#### GRAFIK

**87%** Vor allem die detaillierten Spieler-Figuren sind sehr schön in Szene gesetzt.

**89%** *Enclave* ist in Sachen Optik immer noch das beste Hack&Slay-Abenteuer.

**79%** Objekte und Figuren können ruhig ein paar Polygone mehr vertragen.

#### ABWECHSLUNGSREICHTUM

**80%** Gandalf und seine Jungs bekamen viele auflockernde Szenen spendiert.

**77%** Sie können Gold sammeln und dafür Waffen und Ausrüstung kaufen.

**70%** Auflockernde Einlagen finden Sie kaum. Hier ist Nonstop-Metzeln angesagt.

#### SCHLAG/ANGRIFFS-VIELFALT

**88%** Jeder Charakter kann viele neue Kombos und Spezial-Angriffe lernen.

**67%** Viele Angriffsarten oder Kombos bietet *Enclave* nicht. Fernwaffen an Bord!

**72%** Es gibt eine Hand voll Kombos und jede Menge blutiger Finishing-Moves.

#### SPIELSPASS

**79%** Ein doofes Speichersystem und unfaire Stellen verwehren eine höhere Wertung.

**83%** Simpler Ablauf, aber mit guter Steuerung und wundervoller Optik

**72%** Perfekt für zwischendurch, doch auf Dauer wird das Ganze etwas eintönig.

| 70% | 30% | 80% | 20% | 95% | 5% |
|---|---|---|---|---|---|

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Denken

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

### FAZIT

**BENJAMIN BEZOLD**

Das *Schwert der Rache* ist wohl ein zweischneidiges. Zwar macht es durchaus Laune, sich durch unendliche Gegnerhorden zu metzeln, aber die Luft ist meiner Meinung nach viel zu schnell raus. Für zwischendurch ist der Titel aber perfekt, was vor allem an der unkomplizierten Steuerung liegt. Hätten die Entwickler wirklich herausfordernde Rätsel oder andere Adventure-Elemente eingebaut, hätte *Gladiator* wirklich das Zeug zum Hit. Im Gegensatz zu meinem Glatzen-Kollegen gefällt mir die entschärfte Version ebenso gut. Ich brauch kein Blut, um Spaß zu haben!

## Doppelt gemoppelt

*Gladiator* kommt in zwei Fassungen in die Läden.

Eine Version ist ab 12 Jahren freigegeben und die andere dürfen nur Erwachsene ab 18 Jahren kaufen. Die zuerst genannte kommt ganz ohne Blut aus und auch die spektakulären Finishing-Moves fehlen. Für welche Fassung man sich entscheidet, ist wohl Geschmackssache. Na ja, oder eben eine Altersfrage.

Achtung: Diese Version ist **ungeschnitten**!

Achtung: Diese Version ist **geschnitten**!

### 256 MB RAM

| | | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

600 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 800 MHz, 256 MB, Geforce2 Ti | 1.000 MHz, 256 MB, Geforce3 Ti-200

### 512 MB RAM

| | | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz | 640x480x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

### LEISTUNGSMERKMALE

Unsere Testversion von *Gladiator* ließ sich nur in 640x480 spielen. Trotz mehrfacher Anfrage wurde uns bis zum Redaktionsschluss keine aktuelle Fassung zur Verfügung gestellt. In dieser niedrigen Auflösung reichte eine Geforce3 Ti-200 für einen flüssigen Spielablauf. In höheren Auflösungen werden die Anforderungen an die Grafikkarte entsprechend größer ausfallen. Eine CPU mit 1.000 MHz und 256 MByte Speicher reichen völlig.

### PRO & CONTRA

- \+ Gute Sprachausgabe
- \+ Sehr gute Lichteffekte
- \+ Schöne Musik und satte Sound-Effekte
- \+ Intuitive und dadurch sehr eingängige Steuerung
- \+ In zwei Fassungen erhältlich
- \+ Cooles Bonus-System
- \- Interessante Story
- \- Kein Mehrspielermodus
- \- Geringe Langzeitmotivation
- \- Wenig Abwechslung
- \- Objekte und Figuren
- \- teilweise detailarm
- \- Ungeschnittene Version nur auf Englisch

zauber vom Stapel zu lassen. Die sehen nicht nur cool aus, sondern sorgen dafür, dass Arruntius' Schergen noch schneller den Styx überqueren.

### ABWECHSLUNG PUR?

In vielen Levels befinden sich Portale, hinter denen Zusatzaufgaben verborgen sind. Meist gilt es, innerhalb eines Zeitlimits eine vorgegebene Zahl an Gegnern dahinzuraffen. Gelingt das, winken diverse Boni. Das kann eine größere Energie-Leiste sein,

## INTERVIEW „ES IST IMMER DER BUTLER!“

**Nick Dixon, der Chef-Designer von *Gladiator: Schwert der Rache*, wurde von seinen Chefs gezwungen, unsere peinlichen Fragen zu beantworten.**

**PC ACTION Die meisten PC-Spieler sind fett und ziemlich altmodisch. Die wollen keine Videospiele auf ihrem PC zocken. Konami hat sehr gute PlayStation-2-Titel portiert (*MGS, Silent Hill*), die sich nicht sehr gut verkauften. Wird es bei *Gladiator* anders sein?**

**NICK DIXON:** Gladiatoren waren immer fit und haben gesunden Sport getrieben. Wer richtig fett ist und keinen Bock auf Sport hat, kriegt durch unser Spiel zumindest den Wunsch, etwas gesünder zu leben! Außerdem ist es ein sehr altmodisches Spiel. Also ist *Gladiator* ein prima Training für einfache Fettsäcke und altmodische Fettsäcke.

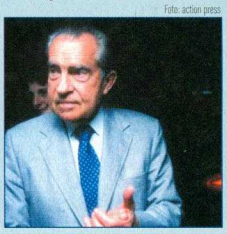
**PC ACTION *Gladiator* ist zumindest in der englischen Version sehr blutig. Ist es wirklich nötig, abgehackte Gliedmaßen und literweise Pixelblut zu zeigen? Sollte die Botschaft nicht stattdessen lauten: „Liebe deinen Nächsten und besuche deine Oma öfter im Altersheim!“?**

**NICK DIXON:** Hunderte von Menschen wurden damals täglich im Colosseum abgeschlachtet, um die Zuschauermassen zu befriedigen. Es wäre einfach nicht richtig, diese Brutalität unter den Tisch zu kehren! Außerdem müssen wir doch den Blutdurst von Millionen Zockern und Großmüttern löschen!

**PC ACTION Die Charaktere Romulus und Remus scheinen schwul zu sein. Man betrachte nur mal deren Outfits! Ihre Röcke sind so kurz, dass man beinahe die Nüsse sehen kann. Und über die Masken wollen wir gar nicht erst reden.**

**NICK DIXON:** Lustig, dass Sie das sagen. Die deutschen Synchronsprecher von Romulus und Remus sind nämlich Frauen. Wenn Sie möchten, könnte ich Ihnen ein Date mit den beiden beschaffen. Sie müssten nicht einmal eine Maske tragen!

Foto: action press



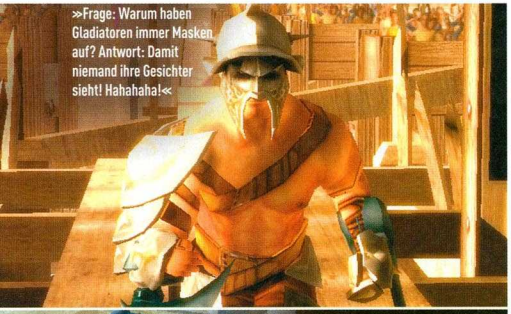
**»Herr Dixon wollte uns kein Bild von sich überlassen. Deshalb haben wir selber eins gemalt.«**

**PC ACTION Aha ... äh, was sind denn die drei wichtigsten Elemente von *Gladiator*? Wie wir alle wissen, sind Hack&Slay-Titel ja meist eher seicht.**

**NICK DIXON:** Die automatische Zielerfassung, die gleich zwei Gegner erfasst, erlaubt einen flüssigen Wechsel zwischen den Feinden. Dann ist da noch die Spezial-Leiste, die den Spieler für coole Manöver mit Power-ups belohnt. Und die Kill-Manöver – die wahrscheinlich brutalsten Finishing-Moves, die es für den PC gibt.

**PC ACTION Die Prinzen William und Harry sind sauer auf Lady Dianas Ex-Butler. Dieser veröffentlicht Details ihres Privatlebens, um Kohle zu machen. Was sagen Sie als Engländer dazu?**

**NICK DIXON:** Wir wussten es doch schon immer: Es ist immer der Butler!



**»Frage: Warum haben Gladiatoren immer Masken auf? Antwort: Damit niemand ihre Gesichter sieht! Hahahaha!«**

**»Keine Angst, liebe Kinder, die tun sich gar nicht weh. Schließlich tragen sie ja Rüstungen.«**

schicke Amulette oder auch blanker Stahl. Sie dürfen sich auf drei Waffentypen verlassen. Die Axt fügt den Gegnern den größten Schaden zu, doch wegen ihres enormen Gewichts geht das Benutzen der Axt auf Kosten des Kampftempos. Dann wären da noch die messerbewehrten Stahl-Handschuhe, mit denen Thrax recht flink umgeht. Dummerweise sind die Teile nicht ganz so wirksam. Das Schwert wiederum stellt ein Mittelding dar. Obwohl jede Waffe andere Schlagfolgen (Kombos) ermöglicht, bietet der Titel nicht gerade ein riesiges Angriffs-Repertoire. *Gladiator* ist generell alles andere als abwechslungsreich. Adventure-Elemente dürfen Sie mit der Lupe suchen. Zwar gilt es ab und zu, einen Schlüssel zu finden und mit diesem ein Schloss zu öffnen, aber die Dinger fallen Ihnen praktisch in den Schoß. Auch die Zwischen- und Endgegner-Levels sind in Sachen spielerischer Vielfalt ein wenig simpel geraten. In kürzester Zeit durchschauen Sie deren Taktik, klopfen ihnen die Brösel aus der Schalmei und schon geht es weiter wie gehabt.

### TYPISCH KONSOLE

Die Kamera-Ansicht ist wieder einmal typisch für ein Action-Spiel, das ursprünglich für Konsolen entwickelt wurde. Sie sehen Ihre Spielfigur nicht ständig aus der Verfolger-Perspektive wie bei *Tomb Raider* & Co. Stattdessen wechselt die Sicht immer wieder, wodurch mehr Dynamik entsteht. Bei vielen Titeln geht das zulasten der Übersichtlichkeit. Nicht in *Gladiator*, weil Ihr Recke Gegner automatisch anvisiert und das Leveldesign mehr als linear ist. Kommen wir zur Technik: Das Spiel sieht gut aus, wenn auch manche Figuren etwas eckig wirken. Vor allem die Lichteffekte haben es in sich und kommen gut zur Geltung. Die uns vorliegende Testversion ließ sich nur mit dem Joypad steuern, doch das ändert sich laut Hersteller bis zum Verkaufsstart. Aber so ein Spiel zockt man sowieso nicht per Maus und Tastatur. *Gladiator* ist kein Titel für die Ewigkeit, doch genau das Richtige, um sich nach Feierabend abzureagieren. AHMET ISCITÜRK

**FAZIT**

**AHMET ISCITÜRK**

Die englische Fassung von *Gladiator* ist ab 18 Jahren freigegeben und bietet ein Meer aus Pixelblut. Die deutsche Version dürfen auch Zwölfjährige spielen, weil's keine rote Soße gibt. Auch wenn es nicht politisch korrekt klingt, muss ich Ihnen etwas beichten: Ich bevorzuge die englische Version, die Acclaim glücklicherweise auch hierzulande veröffentlicht. Höre ich da wieder Moral-Apostel und Pädagogen-Heuchler maulen? Mir doch wurst! Ich stehe dazu, denn ich kann echte Gewalt von virtueller unterscheiden. Allerdings muss ich zugeben, dass auch die ungeschnittene Fassung mit der Zeit etwas öde wird.

**GLADIATOR**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1 GHz, 128 MByte RAM, 1,8 GByte HD, WIN98 | **GENRE:** | Action |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- |
| | **ENTWICKLER:** | Acclaim Manchester |
| | **VERTRIEB:** | Acclaim |
| **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 512 MByte RAM | **INTERNET:** | acclaim.com/games/gladiator |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12/ab 18 Jahren |
| | **TERMIN:** | 21. November |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Nix Mehrspieler! Gladiatoren kämpfen immer für sich!

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** –

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 60% |
| STEUERUNG | 82% |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 79% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 72%**

*GUT – Hack&Slay-Fans mit dem Hang zu unkomplizierter Action greifen zu!*

»Endlich wissen wir wirklich, wo der Bart den Most holt.«

**FAZIT**

**HARALD FRÄNKEL**

Wenn Bart & Co. zu Fuß unterwegs sind, hakt zeitweise die Kameraführung, als hätte sich der Kabelträger versehentlich stranguliert; außerdem stören kleine Grafikfehler. Während der Rennen treten ab und zu kurze Ruckler auf und die Missionsvarianten sind mager. Trotzdem: Die Simpsons-Welt zu erkunden, macht mächtig Laune. Mich hat die Gelbsucht gepackt und für Fans der Serie ist dieser Titel ohnehin das Gelbe vom Ei.

# Gelbe Sucht

**AUF DVD**
**VIDEO**

**Ja Hurra, die schrecklich gelbe Familie ist da! Im Auto und zu Fuß gibt's bei DIE SIMPSONS: HIT & RUN dank völliger Bewegungsfreiheit viel zu sehen. Der Sound passt wie der Finger ins Ohr und der schräge Humor ist ebenfalls mit von der Partie.**

Wenn Storys in Spielen einen Bart haben, ist das doof. Ausnahme: *Die Simpsons: Hit & Run*. Hier dürfen Sie mit Bart, dem Balg, die hübsch in 3D umgesetzte Comic-Stadt Springfield unsicher machen. Ebenfalls unter Ihrer Fuchtel sind in sieben Kapiteln wechselweise Hausherr Homer, Lästerschwein Lisa, Mama Marge und der Abgelaufene-Lebensmittel-Verkäufer Apu. Für das Spiel schrieben Autoren der TV-Serie die Geschichte: Es geht um eine außerirdische Verschwörung, die was mit Cola zu tun hat. Schon klar! *Hit & Run* ist eine Art *GTA* light. Zu 90 Prozent brezeln Sie wie ein Bekloppter mit einem von über 40 gekauften oder „geborgten" Vehikeln durch die Stadt – etwa in einer Seifenkiste oder einem Schulbus. Möglichst ohne Passanten über den Haufen zu fahren, sonst hängt Ihnen flugs die Polizei am Heck. Prima: Das Fahrverhalten der Wagen variiert stark.

## SATIERISCH LUSTIG

Der Spieler absolviert in über 70 Story-, Mini- und Bonusmissionen flotte Rennen. Manchmal mit bis zu drei Konkurrenten, manchmal allein gegen die Uhr. Oder er zerstört Fahrzeuge. Aufträge erteilen 17 weitere Charaktere aus der Serie. Spätestens wenn Sie für ein Versuchslabor 30 Affen einsammeln müssen, wird klar: Hier regiert der sati(e)rische Simpsons-Humor. Obwohl Bart bissig und mit der deutschen Original-Stimme „Videogames töten keine Menschen, sie machen nur deren Gehirn krank" quäkt, muss er wenig später einen Lkw verfolgen und anbumsen, damit der seine gefährliche Fracht verliert – brutale Computerspiele nämlich. Zu Fuß warten Hüpf-Einlagen und Sie prügeln auf Getränkeautomaten und ominöse Robot-Bienen ein, was Geld bringt. Im Wohnbezirk, der Innenstadt und am Hafengelände dürfen Sie eine Menge von TV-Schauplätzen wie das Simpson-Haus und den Kwik-E-Markt betreten und sogar diverse Klamotten kaufen. Es gibt viel zu entdecken, packen Sie's an!

HARALD FRÄNKEL

**DIE SIMPSONS: HIT & RUN**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 700 MHz, 192 MByte RAM, 1.400 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Action |
| | **PREIS:** | Ca. € 50,- |
| | **ENTWICKLER:** | Radical Entertainment |
| | **VERTRIEB:** | Vivendi Universal Inter. |
| **SINNVOLL:** 1.000 MHz, 256 MByte RAM, 2.200 MByte HD | **INTERNET:** | thesimpsons-hitandrun.com |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 6 Jahren |
| | **TERMIN:** | 21. November |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Keine. Dafür gibt's fünf besonders bizarre, prima Pixelfreunde. | **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** – | |

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 73% |
| STEUERUNG | 72% |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 90% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 80%**

*GUT – Der Gelbe Riese: Seine versteckten Extras machen ihn so ergiebig.*

»Tunten-Pink: Homo Simpson.«

»Karate Tigerin 1: Moshammers Arschhaar-Frisör bekam den Posten als Stylist.«

# Psst! Scharfe Bilder!

**BEMI**

*first in service*

euratio computers

AMD Athlon XP

## AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor

• Midi Tower ATX 300 Watt PFC • AMD Athlon™ XP 3000+ • **NVIDIA GeForce FX 5200 Personal Cinema TV-Out u. Fernbedienung 128MB DDR • 512MB DDR-RAM (PC-400) • 120GB Festplatte** • Mainboard mit **NVIDIA nForce 2 Chip** • FDD 3,5" • DVD 16x/48x • **DVD-RW 4-fach Dual** • 6 Ch. Sound Audio o.B. • LAN • Front 2xUSB • **6-1 Cardreader extern, Tastatur mit Wheel Maus • Microsoft® Windows® XP Home Edition** • DVD Player • DVD-RW Software • inkl. Softwarepaket mit über 20 Programmen

**24 Monate Pick-Up-Service**

Zubehörset:
NVIDIA GeForce FX 5200 Personal Cinema — externer 6-1 Cardreader

**1049.-€**

**Eureka empfiehlt Microsoft® Windows® XP**

**Microsoft® Windows® XP Home Edition**

**entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.**

### Commandos 3: Destination Berlin

Commandos 3 ist ein Echtzeit-Taktik-Spiel, das neue Maßstäbe in Sachen Grafik und Gameplay setzt. Die Grafik-Engine und die Gegner-KI wurden stark verbessert und die Vielfalt der Feinde und der Ausrüstungsgegenstände deutlich erhöht. Außerdem wurde die Struktur des Spiels komplett überarbeitet: Die Missionen hängen an einem gemeinsamen Erzählstrang und sind in 3 unterschiedliche Kampagnen aufgeteilt.

**44,99 €**

### Apocalyptica

Die Erde in einer nicht allzu fernen Zukunft. Nach einem grausamen Krieg zwischen den Armeen des Himmels und der Hölle ist von der Welt der Menschen nicht mehr viel übrig als verbrannte Erde. In dieser unwirtlichen Umgebung kämpft der Spieler in gigantischen Arenen ums nackte Überleben, entweder gegen computergesteuerte Gegner oder gegen Kontrahenten aus Fleisch und Blut.

**34,95 €**

### Freedom Fighters (Soldiers of Lib.)

Man stelle sich eine Welt vor, in der die Sowjetunion den Kalten Krieg gewonnen hätte. Ein harter Kampf wird auf den Straßen von Amerika entfacht, während Truppen der Roten Armee an den Grenzen von Mexiko und Kanada einfallen. Kurz zuvor wurde eine Atomrakete auf Washington D.C. abgefeuert. Chaos bricht aus, als dem amerikanischen Volk mitgeteilt wird, dass der Präsident ermordet wurde und das Land bereits belagert ist. Du übernimmst die Rolle von Christopher Walker, ein einfacher Klempner.

**49,99 €**

**PLZ 0....** **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Richter EDV-Systeme** D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 • **NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme** D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/589-0 • **CHD Computer** Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 • **C+C GmbH Computer + Communication** D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 • **JOS Computertechnik** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1....** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **Büro Express GmbH** D-10713 Berlin Tel.: 030/ 86399005 • **IQ! Data Schedlinsky** D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 • **UB-Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **APPA Computer-Netzwerke-Beratung** D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/ 36282130 • **G.f.A Computershop** Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/ 33589 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2....** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 • **PC Service Sylt** D-25980 Tinnum/Sylt Ost Tel.: 0171-4044249 • **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelms-haven Tel.: 04421-202794 • PC-SAT24 D-26316 Tel.: 04451/807097 • **Ing. Büro Michael Au** D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/ 53943 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **Dierking Computer** D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3....** **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Rübenberge Tel: 05036-924496 - **Kerklau Computer** D-32257 Bunde Tel.: 05223/ 687102 • **Deichsel Jürgen** D-33106 Paderborn Tel.: 05254-807 802 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **www.hartepreise.de** D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 - **Sunbuy Shop u. Service** D-34117 Kassel Tel.:0561/9701072 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 **PLZ 4....** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 • **Softnet EDV-Beratung GmbH** D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 **PLZ 5....** **Abtron Computer Systems** D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **BCS-Computer Bohrer Computer Service** D-52379 Langewehe Tel.: 02423/901033 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **Com Sat 24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service& Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 **PLZ 7....** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.: 07024/ 5019020 • **Computertechnik Bankert** D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/ 562073 • **ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH** D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/ 914718 **PLZ 8....** **IC-Computer** D-80336 München Tel.:089/ 55028660 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089 / 18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/ 43640410 • **NS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **ENROM Consulting** D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/5514 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **CONTROL Computer Service GmbH** D-83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/ 342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/ Fahlenbach Tel.: 08442/ 7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983• **Bürobedarf Beck** D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 • PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH** D-87700 Memmingen Tel.: 08331/ 495642 • **Elektro Bochtler** D-88441 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9..** Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **Elektro Fuchs GdbR** D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 - **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/ 9447-0 **COMSTAR** D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

AMD, the AMD Arrow Logo, AMD Athlon™ and combinations thereof, the Powered by DDR Memory Logo and QuantiSpeed are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

»Blindenwerkstatt: Jetzt auf Würfel spezialisiert.«

# Spiel Brett!

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

*Sternenschiff Catan* macht am Computer beinahe so viel Spaß wie die Brettspielversion. Besonders der Online-Modus macht viel Freude, auch wenn die Mitspieler nicht direkt neben Ihnen sitzen. Der Spielspaß der Vorlage bleibt voll und ganz erhalten. Und dank des Editors können Sie auch Ihre Kumpels mit neuen Missionen versorgen. Handeln, kämpfen und Kolonien gründen hatte selten einen so großen Reiz. Hier kommt Suchtgefahr auf! Allerdings ist die Grafik etwas mau.

**STERNENSCHIFF CATAN ist eine regelgenaue Umsetzung des Brettspielklassikers. Helfen Sie den Catanern bei der Errichtung von Kolonien, dem Kampf gegen gierige Piraten und sogar dem Aufbau eines Imperiums.**

Nach einem Unfall verschlägt es die catanischen Raumfahrer in eine fremde Galaxis. Da es keine Chance auf Rückkehr gibt, entscheiden sie sich kurzerhand dafür, ein Imperium zu errichten. Der Spieler agiert auf einer bunten Karte, genauer gesagt auf dem Rumpf eines Raumschiffs, das durch den Weltraum düst. Wie im Brettspiel würfeln Sie, um für Ihre Kolonien Rohstoffe zu bekommen. Zudem bewegen Sie Ihr Schiff, indem Sie Karten ziehen. Es stehen vier Stapel zur Verfügung. Diese repräsentieren die jeweiligen Sektoren. Während eines Fluges können Sie Rohstoffe kaufen und verkaufen, Kolonien und Handelsstationen gründen sowie Wissenspunkte erwerben. Zudem stehen Abenteuerkarten zur Verfügung. Erfüllte Missionen geben heiß begehrte Siegpunkte. Doch im Weltraum geht es nicht nur friedlich zu. Piraten treiben ihr Unwesen, die Ihnen Ihre Fracht stehlen wollen. Wenn es zu einer Auseinandersetzung kommt, entscheidet der Würfel über den Ausgang des Kampfes. Am Ende jedes Zuges dürfen Sie neue Schiffe bauen oder Ihre alten verbessern, was Ihnen bessere Chancen bei den Kämpfen einbringt.

## DAS SIEHT GAR NICHT AUS WIE 3D

Da es sich bei *Sternenschiff Catan* um eine originalgetreue Umsetzung der Brettspielvorlage handelt, dürfen Sie keine grafischen Quantensprünge erwarten. Trotz 3D-Grafik präsentiert sich das PC-Spiel nicht viel anders als das 2D-Brettspiel. Hin und wieder lockern kleine Rendersequenzen das Geschehen auf. Sie zeigen besondere Ereignisse wie die Ankunft auf einem Planeten. Die Musik ist atmosphärisch und die spärliche Sprachausgabe ist ebenfalls gelungen. Im Mehrspielermodus macht *Sternenschiff Catan* eine Portion mehr Spaß, doch auch der Computergegner ist nicht zu unterschätzen. Ein Editor, mit dem Sie eigene Missionen erstellen, wird mitgeliefert. Zudem bietet die PC-Version gegenüber dem Brettspiel rund 130 neue Karten, Planeten, Ereignisse und Aufgaben. Regelmäßige Internet-Updates sollen das Spiel auf dem neuesten Stand halten.

ANDREAS BERTITS

**STERNENSCHIFF CATAN**

**MINDESTENS:** 600 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD Win98
**SINNVOLL:** 800 MHz, 256 MByte RAM

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Brettspiel-Umsetzung |
| **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| **ENTWICKLER:** | rockazonga/Catan |
| **VERTRIEB:** | Take 2 |
| **INTERNET:** | rockazonga.com/html/catan.html |
| **SPRACHE:** | Deutsch |
| **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Bis zu zwei Spieler können gegeneinander antreten (1 Spieler pro CD).
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 2 Spieler
**INTERNET:** 2 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84% |
| STEUERUNG | 79% |
| GRAFIK | 49% |
| SOUND | 68% |
| MEHRSPIELER | 85% |

**EINZELSPIELER 76%**

*GUT – Endlich dürfen Sie am PC mit den Catanern im Weltraum siedeln.*

»Saukompliziert: Anleitung für Lufthansa-Notausgänge.«

»Weltraum-Windows: schwerer Ausnahmefehler.«

It's in the game.™

**FUSSBALL MANAGER 2004**
Die Managementsimulation für Spieler mit Format.
Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts! Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.

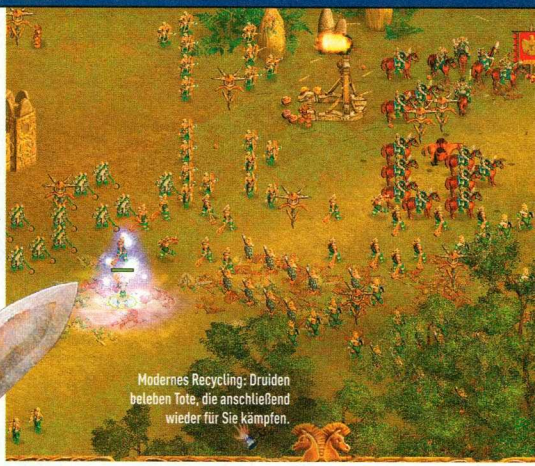
# SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game." sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften bzw. der Deutsche Fußball Liga GmbH und werden mit freundlicher Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH. PlayStation and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

www.easports.de www.fm2004.de

wire.

- Schwerpunkt auf Massenschlachten
- Düstere Atmosphäre
- Handelt über einen Zeitraum von 250 Jahren
- 3 spielbare Barbarenstämme
- 5 Endlosszenarien
- 5 historische Schlachten
- 10 Mehrspieler-Szenarien



Modernes Recycling: Druiden beleben Tote, die anschließend wieder für Sie kämpfen.

»Typisch Frau: Orgasmus nur vorgetäuscht.«

AUF DVD
VIDEO

# Da schwillt dir die Brust!

Als stolzer Barbarenhäuptling führen Sie in AGAINST ROME die Männer und Frauen Ihrer Stämme durch zwei Jahrhunderte und rächen sich blutig an den Römern für deren Invasion.

Hoch zu Ross sitzt Ihr pixeliger Barbarenführer und schaut von einem virtuellen Hügel auf seine Armee herab. In den Händen hält er eine gewaltige Axt und seine Muskelberge sind gespannt. In der Ferne sehen Sie die Armee der Römer anmarschieren. Die Kampfschreie der Horde dröhnen durch die Lautsprecher und das Donnern der römischen Stiefel lässt die Erde erzittern. Heute ist ein guter Tag zum Sterben!

## DIE MASSE MACHT'S!

Wie der Titel *Against Rome* andeutet, sind die römischen Truppen die Bösewichter. In gewaltigen Massenschlachten ist es Ihre Aufgabe, zur Zeit der Völkerwanderung (200 bis 450 nach Christus) die Invasoren zurückzudrängen und zu besiegen. Ihre Krieger fassen Sie im Spiel zu Verbänden zusammen, da ein einzelner Barbar schnell aufgemischt wird. In den Szenarien können Sie mehrere Hundert Einheiten befehligen. Wichtigste Figur im Spiel ist Ihr Held, der Obermacker des Stammes. Er bekommt bei den Kämpfen Erfahrungspunkte, auch wenn er selbst nicht an den Schlachten teilnimmt. Die gewonnenen Punkte verwenden Sie entweder, um die Fähigkeiten Ihres Häuptlings zu verbessern, oder um neue Einheiten und Formationen zu erhalten. Diese spielen in *Against Rome* eine große Rolle, da jede einzelne Einheit von bis zu acht Gegnern angegriffen werden kann. Bei den Formationen müssen Sie also darauf achten, dass Ihre Wuselbarbaren immer Deckung haben und sich im Ernstfall auch zurückziehen können. Mit Rückzug ist allerdings nur gemeint, dass sich eine verwundete Einheit in die hinteren Reihen verdrückt und von einer unverletzten abgelöst wird. Ganz aus dem Kampf ziehen sich Barbaren ungern zurück. Wie bei den Klingonen heißt es hier: Kampf

»Jetzt bewiesen: Stonehenge war eine Blutspende-Einrichtung.«

## Barbarische Häuserkunde

**Selbst die rauen Krieger brauchen ein Dach über dem Kopf. Deshalb stellen wir Ihnen hier eine kleine Siedlung der Germanen vor.**

1. Haupthaus: Sitz des Häuptlings, Trink- und Lagerhalle
2. Wohnhaus: Ausbildung für Arbeiterinnen und Arbeiter
3. Waffenschmiede: Produktion von Waffen
4. Goldschmiede: Gut für die Moral der Krieger
5. Schreinerei: Holz wird zu Baustoff verarbeitet
6. Schlachterei: Sorgt für Nahrung
7. Mine: Hier wird Erz abgebaut.

»Chaos bei der Treibjagd: Zu viele Teilnehmer verderben das Wild.«

bis zum ehrenvollen Tod! Sollten Sie dennoch einmal eine Flucht erzwingen, wirkt sich das negativ auf die Moral Ihrer Truppen aus, was schlecht für deren Kampfstärke ist. Durch die Massenschlachten ist es allerdings etwas schwierig zu erkennen, welche Einheit zu wem gehört, was in Chaos ausarten kann.

### FRAUENPOWER

Die drei spielbaren Stämme – Germanen, Kelten und Hunnen – bieten nicht nur männliche Kämpfer. Auch Frauen spielen eine wichtige Rolle. Nur sie können Amazone oder Speermetze und damit echte Furien werden – wie im wahren Leben eben. Dagegen ist Männern das Druiden-Dasein vorbehalten, die wegen ihrer Fähigkeit, Tote zu erwecken, im Kampf sehr wichtig sind. So sollten Sie also immer darauf achten, beiden Geschlechtern die gleiche Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. Pro Volk gibt es zehn Einheitentypen. Berufe können Sie jederzeit wechseln. Zudem ist jeder Stamm in der Lage, vier Zaubersprüche zu wirken, die durch eine Opferstätte und entsprechende Opferungen möglich werden. Außer Massenschlachten zu führen, ist es Ihre Aufgabe, ein Dorf zu errichten. Dieses können Sie nur auf markiertem Gebiet hochziehen und es sollte auch durch eine Palisade gesichert sein. Innerhalb der Siedlung errichten Sie schnell Gebäude, in denen Sie Einheiten trainieren oder Rohstoffe abbauen. Selbst Minen platziert der Wohnzimmer-Barbarenhäuptling innerhalb des Dorfes und diese produzieren so lange Erz, bis der Gegner das Gebäude zerstört.

### STAUBIGE OPTIK

*Against Rome* nutzt ausschließlich eine 2D-Grafik, die keinerlei 3D-Beschleuniger-Grafikkarte benötigt. So lässt sich die Ansicht weder drehen noch zoomen, was aber der Übersichtlichkeit zuträglich ist. Die Animationen der Einheiten sehen gut aus und auch die Umgebungsgrafik hat einiges an Bewegung zu bieten. Wettereffekte sorgen für eine lebendige Spielwelt in den fünf Landschaftstypen, die von mediterranen über Schnee- bis zu Vulkangebieten reichen. Der Grafikstil ist düster und passt zur Atmosphäre des Spiels. Auch der Sound fügt sich hervorragend ein. Die Kampfschreie der Barbaren und die Kommentare der Häuptlinge zeigen, was für harte Kerle unsere Vorfahren waren. Taktisch bietet der Titel eine Menge, so dürfen Sie zusätzlich zur Kampagne mit 25 Missionen fünf historische Schlachten nachspielen und mit bis zu sieben Freunden im Netzwerk gegeneinander antreten. Trotz der etwas angestaubten Optik ist *Against Rome* ein richtig gutes Strategiespiel. ANDREAS BERTITS

### FAZIT

ANDREAS BERTITS

Endlich etwas Abwechslung! Das war mein erster Gedanke, als ich *Against Rome* spielte. Die Verbände in die Massenschlachten zu schicken und nicht ständig auf die Rohstoffe achten zu müssen, ist erfrischend. Gut, die Grafik ist veraltet, dennoch fängt sie die düstere Atmosphäre des Spiels gut ein. Das Chaos in den Schlachten stört, daran können Sie sich aber gewöhnen. Entscheidend ist der strategische Tiefgang und den bietet *Against Rome* allemal. Auf in den Kampf!

### IM VERGLEICH

| | |
|---|---|
| Warcraft 3 | 92 % |
| Age of Mythology | 90 % |
| Empires – Die Neuzeit | 83 % |
| Against Rome | 81% |

Die Atmosphäre, die Geschichte und das Spielprinzip von *Warcraft 3* sind unerreicht. Kein anderes Spiel zieht den Spieler dermaßen ins Geschehen. *Age of Mythology* bietet nicht nur Schlachten, sondern auch den taktischen Aufbau einer Basis und Ressourcen-Management. *Empires – Die Neuzeit* hat wegen der zeitgemäßeren 3D-Grafik nur knapp die Nase vor *Against Rome*.

### Es ist vollkendermaßen...

**An dieser Stelle bringen wir Ihnen die drei Barbarenstämme von *Against Rome* näher.**

#### GERMANEN

„Plünderungen, Raub und Blutvergießen", lautet das Motto der Germanen, deren Vollstrecker des Thor mit ihren zwei Kriegshämmern keine Knochen ganz lassen. Zudem sorgen die wilden Speermetze dafür, dass sowohl aus der Ferne als auch im Nahkampf Schaschlik aus den Angreifern wird.

#### KELTEN

Das auf die Britischen Inseln zurückgedrängte Volk muss sich auf die Zauber ihrer Druiden verlassen, um die eigenen Reihen mit Untoten zu füllen. Die traditionellen Schwertkämpfer sind Meister ihres Fachs und könnten auch eine Sushi-Bar eröffnen.

#### HUNNEN

Das wilde Reitervolk ist auf einem Feldzug in den Westen und selbst die Römer scheinen den muskelbepackten Schädelbrechern mit ihren großen Keulen nichts entgegensetzen zu können. Die Mannspalter auf ihren großen Kriegsrössern werden ihrem Namen voll gerecht.

### AGAINST ROME

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** P 800, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD Win9x | **GENRE:** | Echtzeitstrategie | |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- | |
| | **ENTWICKLER:** | Independent Arts Software | |
| | **VERTRIEB:** | Jowood/Bigben | |
| **SINNVOLL:** P 1,4 GHz, 512 MByte RAM | **INTERNET:** | www.against-rome.de | |
| | **SPRACHE:** | Deutsch | |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren | |
| | **TERMIN:** | Erhältlich | |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Aufbauszenarien, Deathmatch; 1 Spieler pro CD | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** 8 Spieler<br>**INTERNET:** 8 Spieler | | |

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 78% |
| STEUERUNG | 80% |
| GRAFIK | 72% |
| SOUND | 82% |
| MEHRSPIELER | 82% |

EINZELSPIELER **81%**

*SEHR GUT – Düstere Massenschlachten in leicht verstaubter Optik*

- 12 Missionen
- 5 Teammitglieder
- 2 Schwierigkeitsgrade
- Steuerbare Fahrzeuge
- Rotier- und zoombare 3D-Grafik

»Grenzkontrolle: Mit dem Schnee haben wir nichts zu tun!«

# Der Weißheit letzter Schuss?

**KOREA: FORGOTTEN CONFLICT bedient sich der Ideen der Commandos-Reihe, liefert zusätzlich ein frisches Szenario und eine komplette 3D-Umgebung. Reicht das für den Strategie-Thron?**

**AUF DVD**
**DEMO**

Zumindest in Computerspielen sind es immer die Spezialeinheiten, die in den Kriegen dieser Welt für einen Wendepunkt sorgen. Das war bereits in der *Commandos*-Reihe so, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt war, und setzt sich nun in *Korea: Forgotten Conflict* fort. Wie der Name vermuten lässt, spielt der Titel während des Korea-Krieges (1950 bis 1953). Da er zwischen dem Zweiten Weltkrieg und dem Vietnamkrieg lag, bezeichnen Historiker ihn auch als den „Vergessenen Konflikt".

## TEAMWORK

Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Teams von fünf Spezialkräften, darunter unter anderem ein Scharfschütze, ein koreanischer Freiwilliger und ein Sprengstoffexperte. Wie von *Commandos* bekannt, schleichen Sie sich durch große Gebiete, um die zwölf Missionen möglichst „lautlos" zu erfüllen. Sabotage und Infiltration sind an der Tagesordnung. Dabei müssen Sie sehr taktisch vorgehen und Ihre Teammitglieder gezielt einsetzen. So ist der Koreaner ein Meister der Verkleidung und kann feindliche Wachen ablenken, während der Sprengstoffexperte gerne Dinge in die Luft jagt und auch vor einem Faustkampf nicht zurückschreckt. *Korea: Forgotten Conflict* stellt Ihr taktisches Können auf eine harte Probe. In den abwechslungsreichen Missionen dürfen Sie sich hin und wieder hinter das Steuer eines Fahrzeuges klemmen. Doch statt anzugeben, wohin Sie fahren wollen, müssen Sie wie in einem Rennspiel selbst steuern. Lenken lassen sich unter anderem Jeeps, Panzer und Lastwagen. Auch hinter Geschütze dürfen Sie sich setzen, um so für Durchschlagskraft zu sorgen.

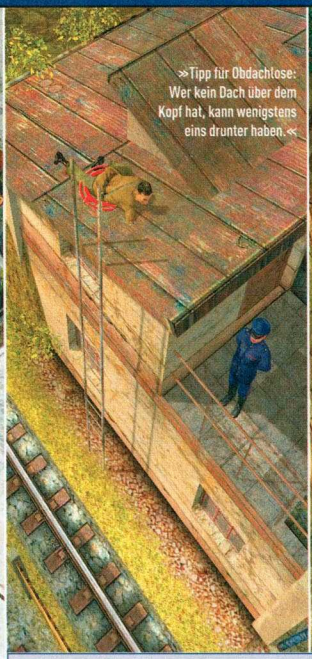
**IM VERGLEICH**

| | |
|---|---|
| Commandos 2 | 87% |
| Commandos 3 | 84% |
| Desperados | 81% |
| Korea: Forgotten Conflict | 73% |

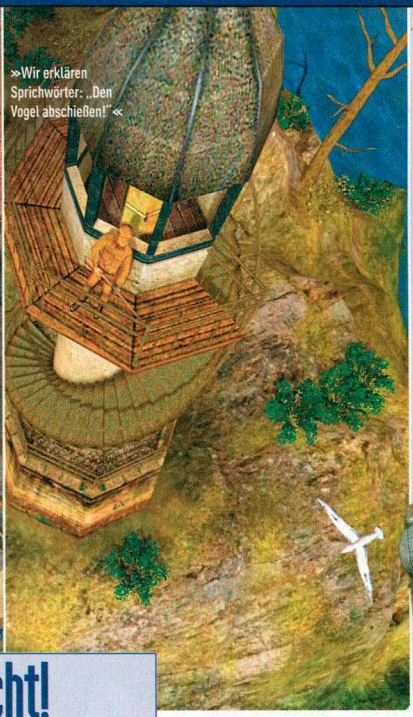
*Commandos 2* ist unerreicht, selbst Teil 3 kann seinem Vorgänger nicht das Wasser reichen. Im Gegensatz zu *Korea: Forgotten Conflict* bietet *Commandos 3* einen Mehrspielermodus. *Desperados* ist übersichtlicher und beugt deswegen Frust vor.

## HOUSTON? PROBLEM!

Im Gegensatz zu *Commandos 3* benutzt *Korea: Forgotten Conflict* auch für die Außengebiete eine rotier- und zoom-



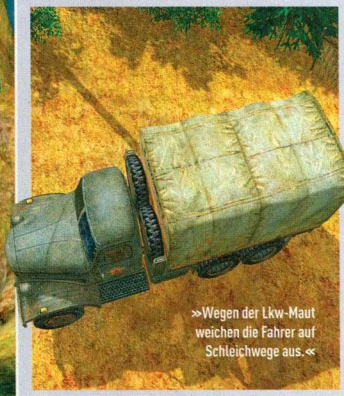
»Tipp für Obdachlose: Wer kein Dach über dem Kopf hat, kann wenigstens eins drunter haben.«



»Wir erklären Sprichwörter: „Den Vogel abschießen!"«

# Komm in Fahrt!

Die Besonderheit von *Korea: Forgotten Conflict* ist, dass Sie Fahrzeuge selbst steuern können. Dies macht einerseits Spaß, andererseits sorgt die schwammige Steuerung dafür, dass Sie wie ein Besoffener durch die Gegend rauschen und Gegnern nur schlecht ausweichen können, was oft dazu führt, dass Sie in deren Schusslinie geraten.



»Wegen der Lkw-Maut weichen die Fahrer auf Schleichwege aus.«

## Vergiss mein nicht!

Vidis und PC ACTION verlosen fünf geniale Sets zu *Korea: Forgotten Conflict*. Darin enthalten sind je ein Poster, ein T-Shirt und das Spiel. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

***Wie heißt das Taktik-Spiel, dessen Test Sie auf diesen Seiten lesen können?"***

A) Iraq: Forgotten Terrorists
B) Vietnam: Forgotten Prisoners
C) Korea: Forgotten Conflict

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

bare 3D-Grafik. Diese sieht sehr gut aus. Die Texturen sind detailliert und die Vegetation wirkt real. Doch genau bei der 3D-Grafik liegt eines der Hauptprobleme des Spiels. Da es keine Karte gibt, auf der Sie sehen können, wo sich Ihre Teammitglieder zurzeit befinden, geht die Übersicht schnell flöten, wenn Sie die Kamera häufig drehen. Das artet in Frust aus. Ein weiteres Problem ist die Perspektive. Der Winkel von schräg oben bietet zu wenig Einsicht ins Gebiet. Sie können zwar näher an das Geschehen zoomen, was aber nicht für Abhilfe sorgt. Die Kamera ist meist viel zu weit entfernt, um spielrelevante Details zu erkennen. Zudem ist die Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig. Selbst nach mehreren Missionen ärgern Sie sich oft, wieder einmal den richtigen Knopf nicht schnell genug gefunden zu haben. Außerdem ist es umständlich, alle Teammitglieder auf einmal zu bewegen, da Sie diese erst speziell durch drücken der STRG-Taste markieren müssen.

### ALTERNATIVE TAKTIK

Trotz der genannten Probleme ist *Korea: Forgotten Conflict* eine gute Alternative zu *Commandos 3*. Taktischer Tiefgang ist vorhanden, die Missionen sind abwechslungsreich und mit den vielen steuerbaren Fahrzeugen kommt eine neue Komponente ins Spiel. Was fehlt, ist Action. Es passiert einfach kaum etwas, außer dass Sie sich durch die Gegend schleichen. Grafisch macht das Spiel eine bessere Figur als sein Konkurrent, wenngleich auch bei *Korea: Forgotten Conflict* das Problem mit der Unübersichtlichkeit auftritt. Auch der Sound ist gut. Weil sich der Schwierigkeitsgrad als sehr hoch erweist, werden alle Taktiker, die eine neue Herausforderung suchen, eine solche finden.

ANDREAS BERTITS

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

*Korea: Forgotten Conflict* hätte durchaus ein *Commandos*-Killer werden können. Aber die Mängel sind teilweise doch zu frustrierend. Wieso es keine sinnvolle Karte gibt, ist mir unbegreiflich! Vor allem bei einer rotierbaren Perspektive ist eine Orientierungshilfe unverzichtbar, zumal die Gebiete sehr groß sind. Trotzdem macht der Titel Spaß und sieht gut aus. Und mit den Fahrzeugen durch die Gegend zu heizen, ist auch lustig. Taktisch ist das Spiel eine Herausforderung und wer sich mit den Macken anfreunden kann, bekommt ein gutes Produkt.

**KOREA: FORGOTTEN CONFLICT**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 733 MHz, 128 MByte RAM, 1,0 GByte HD, Win9x | **GENRE:** | Echtzeitstrategie |
| **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 256 MByte RAM | **PREIS:** | Ca. € 40,- |
| | **ENTWICKLER:** | Plastic Reality |
| | **VERTRIEB:** | Vidis |
| | **INTERNET:** | www.koreaforgottenconflict.com |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** In Korea sind Sie auf sich alleine gestellt! | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** –<br>**INTERNET:** – | |

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 71% |
| STEUERUNG | 68% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 78% |
| MEHRSPIELER | – |
| EINZELSPIELER | 73% |

*GUT – Hübsch anzuschauendes Taktik-Spiel mit ein paar nervigen Macken*

- 2 Kampagnen
- 20 Missionen
- Fünfköpfiges Team
- Rollenspielartiges Erfahrungsprinzip
- 2D-Grafik

»Eine Hilti macht immer noch die schönsten Löcher.«

# Vorzüglich? Anzüglich?

**CHICAGO 1930 ist dummerweise keins von beiden. Wilde Sex-Szenen erwarten Sie ebenso wenig wie taktisch anspruchsvolle Missionen.**

Ein Hotel, mitten im Chicago der Dreißigerjahre. Fünf Herren im Nadelstreifenanzug betreten die Empfangshalle. Es herrscht Totenstille. Einer der Männer krallt sich den Portier und quetscht ihn nach Don Falcones Zimmer aus. Im ersten Stock soll sich der Mafioso aufhalten. Statt den Aufzug zu nehmen, geht's übers Treppenhaus nach oben. Das ist sicherer. Und siehe da, die Fahrstuhltür bewachen zwei finstere Gestalten. Joe und Bob ziehen die Schlagringe aus der Tasche, schleichen sich an und hauen die beiden k. o. Doch was ist das? Beim Fesseln purzelt ein Schlüssel aus einer Jackentasche. Klasse, der Weg zur Suite ist frei! Mit gezückten Schrotflinten stürmen die fünf hinein. Don Falcone ergibt sich, seine Handlanger bekommen 'ne virtuelle Ladung Blei ab. Die Mission ist geschafft, der Stadtteil gehört Ihnen.

## HINTER GITTERN

Was sich nach *Der Pate* anhört, ist in *Chicago 1930* im wahrsten Sinne des Wortes Programm. In zwei Kampagnen schlagen Sie sich wahlweise auf die Seite der Mafiosi oder der Polizei und versuchen, Chicago in der Zeit der Prohibition unter Ihre Kontrolle zu bringen. Als Gangster ist Ihnen jedes Mittel recht. Zeugen mähen Sie einfach um oder überreden sie mit ein paar Scheinchen zum Schweigen. Hauptsache, die Bullen kriegen nichts mit. Sonst landen die Übeltäter für drei Missionen im Kittchen. Und das wäre fatal. Schließlich wird Ihr fünfköpfiger Pixel-Trupp in den Fertigkeiten Schießen, Werfen, Nahkampf, Erste Hilfe und Charisma immer besser. Falls Sie also nicht mit einem Haufen Grünschnäbel durch Chicago ziehen wollen, halten Sie sich gefälligst an die Regeln! Dasselbe gilt natürlich für die Guten. Wer einfach einen Passanten abknallt oder ihm Handschellen anlegt, ist seine Marke vorerst los. Allerdings hat sich hier ein recht nerviger Programmfehler eingeschlichen: Ergibt sich ein Mafia-Mensch und Sie legen ihn in Ketten, so gibt's einen Minuspunkt. Spätestens nach zehn Verhaftungen sitzt Ihr Charakter dann hinter Gittern. Lassen Sie den Typen jedoch die Waffe zücken und knallen Sie ihn einfach über den Haufen, bleibt die Strafe aus. Bescheuert, oder?

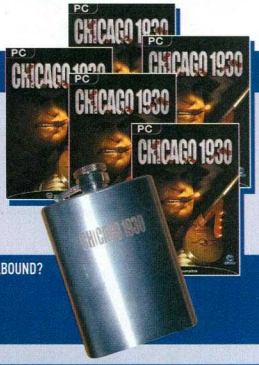
## TAKTIK ADE!

Auf den ersten Blick ähnelt *Chicago 1930* einem klassischen Echtzeittaktik-Titel im Stile von *Desperados* oder *Commandos*. Bereits nach wenigen Minuten wird aber klar: Mit Taktik hat der neueste Streich der deutschen Entwickler Spellbound in etwa so viel gemein wie Boris Becker mit einem braven Steuerzahler. Stattdessen ist stupide Baller-Action angesagt. Warum? Erstens sind die Karten viel zu klein für ausgeklügelte Manöver. Zweitens könnte jeder

»Bei den Spezialeffekten in Matrix 4 ging den Produzenten das Geld aus.«

## ZIEH DIR'S REIN!

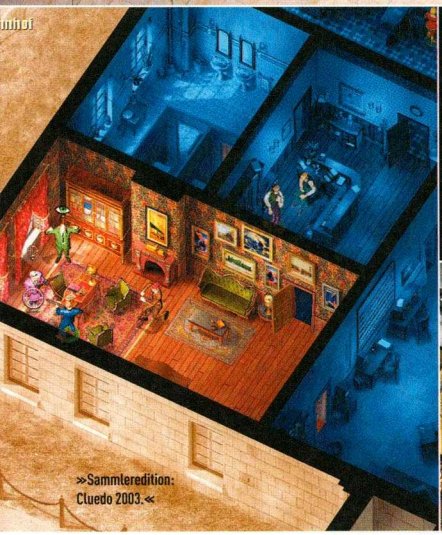
Schärfer, als die Mafia erlaubt. So könnte man die Preise unseres *Chicago 1930*-Gewinnspiels beschreiben. Wir bedanken uns an dieser Stelle bei Wanadoos Presseagentur Borgmeier, die einen (leeren) Flachmann und fünfmal *Chicago 1930* spendiert. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:




IN WELCHEM LAND SITZT DIE ENTWICKLERFIRMA SPELLBOUND?

A) VEREINIGTE STAATEN
B) DEUTSCHLAND
C) FRANKREICH

DIE GENAUEN TEILNAHMEBEDINGUNGEN ENTNEHMEN SIE DEN GEWINNSPIELEN AUF SEITE 20.



»Sammleredition: Cluedo 2003.«

»Gastrolle: Heidis Tante Dete.«

## IM VERGLEICH

| | |
|---|---|
| Commandos 2 | 87% |
| Desperados | 81% |
| Korea: Forgotten Conflict | 73% |
| Chicago 1930 | 69% |

*Commandos 2* ist das Nonplusultra der Echtzeittaktik-Spiele. Da kann selbst das strategisch anspruchsvolle *Desperados* nicht mithalten. *Chicago* überzeugt durch die spannenden Missionen und die Charakterentwicklung. In spielerischer Hinsicht ist Spellbounds neues Werk dem Rest klar unterlegen.

Gegner einen Schlüssel dabeihaben, der die Tür zum nächsten Levelabschnitt öffnet, und diese kleinen Öffner brauchen Sie. Also müssen Sie zwangsweise ein Blutbad anrichten. Okay, anschleichen und niederschlagen ginge auch. Glückt in der Praxis allerdings nur sehr selten, da Spellbound die Sichtkegel wegrationalisiert hat und Kopfbewegungen in der starren 2D-Grafik nicht zu erkennen sind.

### MACH'S LANGSAM

Ebenfalls Anlass zur Kritik gibt die Steuerung. Wichtige Tastaturkürzel fehlen. Um zum Beispiel die Waffe zu ziehen, wählen Sie das entsprechende Symbol in der Menüleiste. Zum Nachladen ziehen Sie die Munition über die Wumme. Umständlicher geht's kaum! Glücklicherweise haben die Entwickler *Chicago 1930* eine Zeitlupenfunktion spendiert. Dank dieser klicken Sie sich in kritischen Situationen völlig stressfrei durchs Inventar. Darüber hinaus ist der „Bullet-Time-Modus" kaum zu gebrauchen, da dadurch die Zeit im Gegensatz zu *Max Payne 2* auch für Ihre Leute fast zum Stehen kommt. Sehr gut haben uns hingegen die abwechslungsreichen Missionen gefallen. Sie kidnappen Gangster, durchstöbern ein Bordell nach Alkohol, nehmen eine illegale Schnapsbrennerei hoch und eskortieren auf dem Bahnhof von Chicago einen Kronzeugen zum Zug. Ebenfalls nicht von schlechten Eltern: der eingangs erwähnte Rollenspielaspekt und die liebevoll gestalteten Schauplätze.

BENJAMIN BEZOLD

**AUF DVD**
**DEMO**

## FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Keine Frage, das *Mafia*-Flair ist top. Bloß wozu kommandiere ich ein fünfköpfiges Team, wenn die taktischen Möglichkeiten gleich null und meine Kameraden so selbstständig wie der Pappaufsteller vor meinem Schreibtisch sind? Wenn ich ihnen wenigstens befehlen könnte, einen bestimmten Bereich zu bewachen. Aber nein, die Jungs können nur eins: dumm rumstehen und sich tatenlos erschießen lassen. Mein Tipp: Betrachten Sie *Chicago 1930* als Action-Adventure. Dann macht's mehr Spaß.

## CHICAGO 1930

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 1.000 MByte HD, Win98
**SINNVOLL:** 1.200 MHz, 256 MByte RAM

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Echtzeit-Strategie |
| **PREIS:** | Ca. € 35,- |
| **ENTWICKLER:** | Spellbound |
| **VERTRIEB:** | Wanadoo Edition |
| **INTERNET:** | www.wanadoo-edition.com |
| **SPRACHE:** | Deutsch |
| **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** In Chicago sind Sie auf sich allein gestellt.

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 75% |
| STEUERUNG | 63% |
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 76% |
| MEHRSPIELER | - |

EINZELSPIELER **69%**

*BEFRIEDIGEND – Wenig anspruchsvolles Strategie-Häppchen für zwischendurch.*

- 25 historische Szenarien
- 44 Lokomotiven
- 35 Frachttypen
- Über 150 Gebäude
- Möglichkeit, Tunnel und Brücken zu errichten
- Handel an der Börse

Macht ordentlich Dampf: Die "Duke Class" 4-4-0 ist eine von 44 Lokomotiven.

PC ACTION GOLD

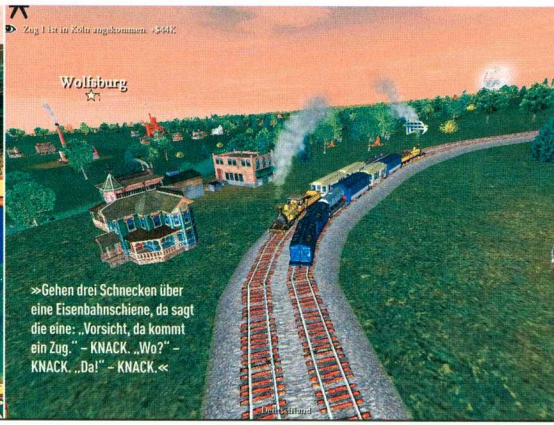
# Lok-Mittel

**Beim dritten Teil der Eisenbahner-Simulation RAILROAD TYCOON machen Sie Dampf zu Geld. Oder umgekehrt – das liegt an Ihnen!**

AUF DVD VIDEO

Wild schnaubend ruckelt die alte Dame voran und droht dabei fast einzuschlafen, während sie sprichwörtlich aus dem letzten Loch pfeift. Es scheint, als bewege sie sich gar nicht mehr – doch letztendlich schafft sie es doch noch mit letzter Kraft. Puuuh! Die Rede ist nicht etwa von Schweinkramfilm-Omi Sybille Rauch beim Dreh zu Wohnwagen-Wuchtbrumme 4, sondern von Fairly, einer inzwischen museumsreifen Dampflokomotive aus dem Jahr 1866, die sich gerade über einen Berg quälte. Mit ihr und 39 anderen Schienenfahrzeugen erleben Sie bei *Railroad Tycoon 3* die Pionierzeit und goldenen Jahre der Eisenbahner von 1840 mit der ersten transkontinentalen Bahn

Eines der wichtigsten Menüs: Hier legen Sie die Beladung Ihrer Waggons fest und bestimmen die jeweilige Route (rechts).




»Gehen drei Schnecken über eine Eisenbahnschiene, da sagt die eine: „Vorsicht, da kommt ein Zug." – KNACK. „Wo?" – KNACK. „Da!" – KNACK.«

Im Handelsfenster sehen Sie, welche Waren in welchen Städten am stärksten nachgefragt werden.

## IM VERGLEICH

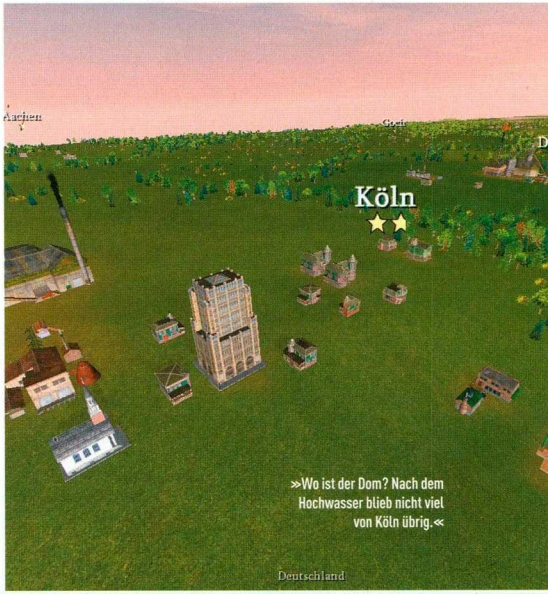
| | |
|---|---|
| Railroad Tycoon 3 | 85% |
| Railroad Tycoon 2 (abgewertet) | 77% |
| Railroad Pioneer | 62% |
| Trainz | 55% |

*Railroad Tycoon 3* dampft gleich an die Spitze der Eisenbahn-Simulationen und hängt das viel zu komplizierte *Railroad Pioneer* (Test in Ausgabe 12/2003) um Meilen ab. Das fünf Jahre alte *Railroad Tycoon 2* ist noch immer eine Empfehlung wert. Kein Wunder, schließlich handelt es sich dabei fast um haargenau das gleiche Spiel in 2D-Optik. Wer nur Schienen verlegen möchte, greift zu *Trainz*.

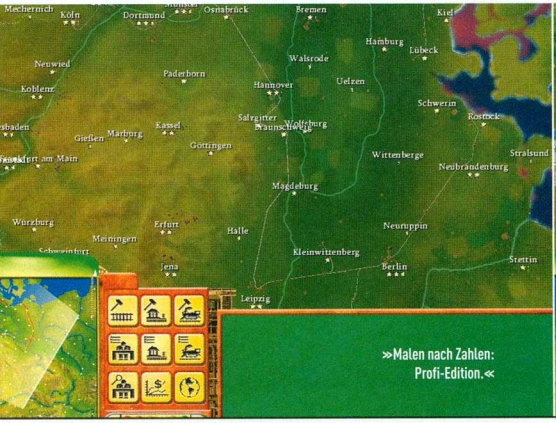
Amerikas bis ins Jahr 2050, bei der eine fiktive Umweltkatastrophe beinahe ganz Kalifornien ausradiert. So was soll's ja geben ... Der jüngste Teil der 13 Jahre alten und millionenfach verkauften Serie wagt den Sprung in die dritte Dimension, lässt das altbewährte Spielprinzip aber weitgehend unverändert.

### STELL DIE WEICHEN!

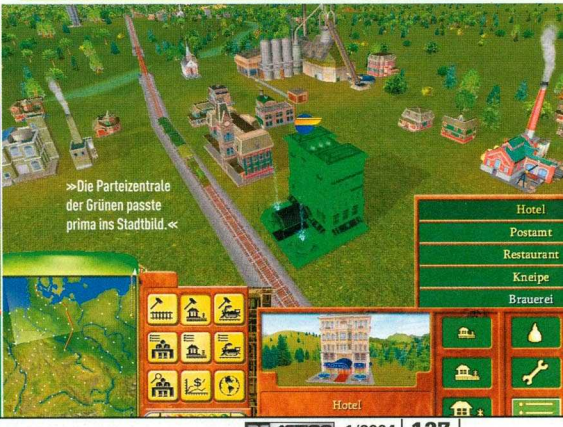
Als angehender Eisenbahn-Mogul mit einem eher bescheidenen Startkapital müssen Sie die Weichen für eine hoffentlich goldene Zukunft stellen. Auf einem bereits besiedelten Landstrich in Europa, Asien oder Amerika (allesamt geographisch originalgetreu nachgebildet) vernetzen Sie per Mausklick im Nu Städte, die Hunderte von Kilometern voneinander entfernt sind. Je nach Budget muss eine mehr oder weniger leistungsstarke Lok herhalten, deren Lebenserwartung auf halber Strecke platzierte Wassertanks und Wartungsstationen immens nach oben schrauben. Kaum verkehrt die erste Bahn zwischen zwei Bahnhöfen, rollt der Rubel. Mit Personen und Güterverkehr füllen Sie nicht nur Ihr Konto, sondern stimmen auch Ihre Haupt-Aktionäre zufrieden. Diese Herrschaften erhöhen oder senken jedes Jahr leistungsgerecht Ihr Salär und können Sie bei Misswirtschaft sogar vor die Tür setzen. Gar nicht schön. Darum empfiehlt es sich mit fortschreitender Spieldauer, Ihre Waggons eigenhändig zu beladen. Zwar wählt der Computer auf Wunsch stets eine gute Mischung aus beliebigen Gütern, Post und Personenverkehr, die auch ordentlichen Gewinn abwirft. Noch mehr Profit erzielen Sie aber mit eigenen Handelsrouten.




»Wo ist der Dom? Nach dem Hochwasser blieb nicht viel von Köln übrig.«




»Malen nach Zahlen: Profi-Edition.«




»Die Parteizentrale der Grünen passte prima ins Stadtbild.«

# Äh ... geht das auch im echten Leben?

**EINE SCHIENE VERLEGEN**
Bei *Railroad Tycoon 3* verlegen Sie als Eisenbahn-Mogul garantiert mehr als eine einzige Schiene, schließlich müssen Sie die Ost- und Westküste der USA und die Alpenländer mit Nord-Europa verbinden.

**EINEN GUTEN ZUG HABEN**
Einen? Bei *Railroad Tycoon 3* brauchen Sie mehrere gute Züge, um ans Ziel zu kommen. Von der museumsreifen "Duke-Class" bis zum flotten Red Devil von 1981 ist alles am Start, was dampft und zischt.

**DAMPF ABLASSEN**
Warum heißt die Dampflokomotive Dampflokomotive? Richtig, weil sie dampft! Und das auch bei *Railroad Tycoon 3* nicht zu knapp. Wie sollten sonst auch die ganzen Leute und sonstiger Krimskrams von A nach B kommen?

Foto: action press

*Im echten Leben könnte jeder eine Schiene verlegen. In den Genuss kam kürzlich der gute Waldemar „Waldi" Hartmann – wenn auch nur aus Gips. Ärgerlicherweise ist der bayerische Gaudimax nämlich von einer Bühne geplumpst ...*

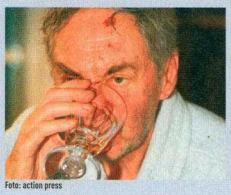


Foto: action press

*Bommerlunder, Ballantines, heute ist uns alles eins! Birnenschnaps und Apfelwein, wir tun wirklich alles rein! Prost. Im echten Leben haben an den Theken dieser Welt viele einen guten Zug, den längsten und schnellsten hat allerdings Harald Juhnke. Na ja. Hatte.*

Foto: action press

*Aber klaro geht das auch im echten Leben! Sogar der gemütliche Ruuudiiiiiiiiiiiii Völler kann davon ein Lied singen und vergisst vor laufenden Kameras schon mal seine Kinderstube. Vor allem wenn ihn Waldemar „Die Schiene" Hartmann interviewt.*

**FAZIT**

**CHRISTIAN SAUERTEIG**

„Die kleine Dampf – tsch, tsch – Dampf – tsch, tsch – Dampfeisenbahn, Dampfeisenbahn, ja die hat's mir angetan!". Na ja, nicht wirklich, denn mit den flotten Zügen der Neuzeit kann ich meine Waren und Passagiere weitaus schneller durch Europa, Amerika oder den Orient transportieren. Und das bringt eine Menge Laune. Dank des variablen Schwierigkeitsgrades und der immer komplexeren Missionsziele kommen auch erfahrene Eisenbahner der Vorgänger auf ihre Kosten. Etwas enttäuschend ist hingegen die übersichtliche, aber wenig detaillierte 3D-Welt mitsamt ihrem teils unrealistischen Fahrmodell. Da kann ich auch von einer Wi-Sim Ende 2003 mehr erwarten.

## BAHNHOFS-MISSIONEN

In Hamburg ist der Alkohol aus und in Hannover im Überfluss vorhanden? Dann nichts wie ab in den Norden mit dem guten Schluck. Das in der Hansestadt überproduzierte Fleisch verhökern Sie auf dem Rückweg unterdessen mit fettem Gewinn in Kiel. Der wiederum lässt sich an der Börse bestimmt noch einmal verdoppeln. Mindestens! Klingt raffgierig? Das müssen Sie bei den klug operierenden Computergegnern auch sein. In 25 historischen Szenarien und der 16 Missionen umfassenden Kampagne heizen Ihnen die KI-Kollegen nämlich ordentlich ein. Wer erfolgreichen Handel treibt, fördert Firmengründungen in seinen vernetzten Städten. Die daraus resultierenden Transportgüter dürfen Sie wiederum in die restliche Republik verfrachten – dickes Einnahmeplus inklusive. Wer über das nötige Geld verfügt, errichtet sogar selbst Industrieanlagen oder vergrößert mit Hotels und Restaurants den Einzugsbereich seines Bahnhofs. Konkurrierende Gesellschaften können Sie mit geschickten Börsenspekulationen torpedieren oder mit ein paar Scheinen zu einer Fusion mit Ihrem Imperium „überreden". Hehehe!

## BAHN-REFORM

Wie seine Vorgänger überzeugt *Railroad Tycoon 3* durch eine einfache und komfortable Steuerung. Schienenbau und Routenplanung gehen sehr viel leichter als beim Konkurrenten *Railroad Pioneer* von der Hand. Für die nötige Übersicht sorgt die frische Optik – denn *Railroad Tycoon 3* spielt sich wie eingangs bereits erwähnt komplett in 3D. Die Engine basiert auf einer Weiterentwicklung der *Tropico*-Grafik und ist stufenlos zoom- und drehbar. Die höchste Zoomstufe überzeugt einerseits mit hübschen Gebäuden und detaillierten Eisenbahnen sowie spiegelndem Wasser, enttäuscht aber andererseits mit trist-grünem Leveldesign und Städten, die lediglich aus einer Hand voll Häusern bestehen. Und die sind auch noch lieblos auf Gras gebaut. Unfälle müssen Sie im Übrigen nach wie vor nicht befürchten. Denn auch der dritte Teil der Eisenbahn-Simulation kommt gänzlich ohne Schranken, Ampeln und sonstige Warnsignale daher. Aufeinander treffende Züge passieren sich wie von Geisterhand unfallfrei. Und selbst heftigste Steigungen mit fiesen Kurven bringen Ihre Eisenbahnen nicht zum Entgleisen – obwohl die einzelnen Waggons manchen Berg kantig und quer nach oben zuckeln. Seltsam.

CHRISTIAN SAUERTEIG

**RAILROAD TYCOON 3**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 500 MHz 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | WiSim | |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- | |
| | **ENTWICKLER:** | PopTop Software | |
| | **VERTRIEB:** | Take 2 | |
| **SINNVOLL:** 1.800 MHz, 512 MByte RAM | **INTERNET:** | www.railroadtycoon.de | |
| | **SPRACHE:** | Deutsch | |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung | |
| | **TERMIN:** | Erhältlich | |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Bis zu fünf Eisenbahner können ordentlich Dampf machen; 1 Sp./CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 2-5 Spieler
**INTERNET:** 2-5 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 82% |
| STEUERUNG | 81% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 79% |
| MEHRSPIELER | 82% |

**EINZELSPIELER 85%**

*SEHR GUT – Trotz weniger Neuerungen ein erstklassiger Nachfolger des Kassenschlagers*

# ufo
## aftermath

ALIENS, MUTANTEN, TRANSGENETISCHE. SEIT DEM 26. SEPTEMBER 2003 AUF DIESEM PLANETEN.

WWW.UFO-AFTERMATH.COM

www.vidis.com

CENEGA

www.cenega.com

Where Worlds Collide

© 2003 CENEGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners. Developed by ALTAR Interactive. All rights reserved.

- 45 Ligen mit Original-Daten
- Keine Regionalliga-Lizenz
- Über 30.000 Original-Spieler
- Mehr als 25.000 Jugendspieler
- 26 Länder
- Umfangreicher Editor
- Detailliertes Trainingssystem
- 3D-Spielszenen mit aktueller *FIFA*-Engine
- Football Fusion

»Neu im Kino: Der mit dem Ball tanzt.«

# Gefährliches Spiel!

**Vom FM 2004 kommen Sie so schnell nicht wieder los. Risiken und Nebenwirkungen: Eine Plauze wie Leverkusens XXL-Manager Reiner Calmund und viereckige Augen.**

PC ACTION GOLD

Fast 400.000 Mal wanderten die ersten beiden Teile der von den Ex-*Anstoss*-Machern Gerald Köhler und Rolf Langenberg entwickelten *Fußballmanager*-Reihe über die Ladentheken. Für den dritten Teil haben beide mehr als nur ein Jahres-Update versprochen – und Wort gehalten. Die spektakulärste Neuerung schimpft sich „Football Fusion" und führt das zusammen, was zusammen gehört. Wie einst bei *Anstoss Action* können Sie den *FM 2004* und das ebenfalls von EA Sports entwickelte *FIFA Football 2004* verknüpfen. Vorausgesetzt, Sie besitzen beide Spiele. In der Praxis sieht das so aus, dass Sie im *FM* Ihrer Managertätigkeit nachgehen, vor dem Spieltag aber neben dem bekannten Text- und 3D-Modus zusätzlich auf „Football Fusion" klicken und das Schicksal Ihres Teams somit selbst in die Hand nehmen können. Einfach genial und genial einfach! Außerdem hat EA Sports den Herzenswunsch vieler Fans erfüllt: Außer einer Karriere als Vereinstrainer schlagen Sie beim *FM 2004* auf Wunsch eine Laufbahn als Nationalcoach ein. Wem die Meisterschalen, Pokalsiege und Champions-League-Titel nicht mehr reichen, darf sich ab sofort also Welt- und Europameisterschafts-Pokale auf seine virtuelle Manager-Visitenkarte drucken lassen. Nicht schlecht, was? Doch damit nicht genug: Auch das Menü hat einen komplett neuen Anstrich bekommen und ist nun viel übersichtlicher. Praktisch: Sämtliche Menüpunkte sind mit maximal zwei Mausklicks erreichbar. Zudem sorgen „Vor"- und „Zurück"-Buttons für eine einfache Navigation. Freunde des klassischen Managerbüros können dennoch aufatmen, ihr geliebter „Arbeitsplatz" ist auf Wunsch ver-

# So spielt sich Fußballmanager 2004

**Fett wie Calli: Das neue Menüdesign und der überarbeitete Textmodus machen das Leben als Fußballmanager noch komfortabler.**

## TEXTMODUS

1. Wie steht's auf den anderen Plätzen? Der Live-Ticker hilft weiter.
2. Kleiner als in der vorherigen Version: das Textfenster
3. Zahlreiche Live-Statistiken sind per Mausklick abrufbar.
4. Immer im Blick: Ihre Aufstellung und die Ihres Gegners
5. Stärke, Fitness und die Note eines jeden Spielers finden Sie hier.

## MENÜDESIGN

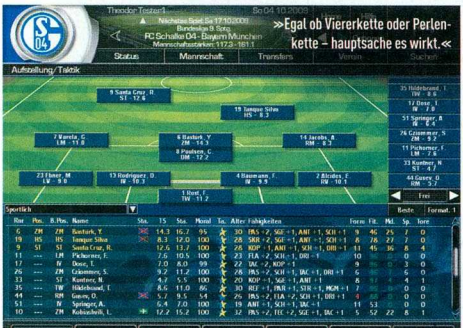
1. Die Hauptmenüpunkte befinden sich am oberen Bildschirmrand.
2. Hier wechseln Sie zwischen den einzelnen Untermenüs hin und her.
3. Praktisch: Die „Vor"- und „Zurück"-Tasten für schnelle Navigation
4. Informationen zu Ihrer aktuellen Spielstärke finden Sie hier.
5. Sie wissen nicht weiter? Ein Klick auf die „Hilfe"-Funktion genügt.

fügbar und fiel den Renovierungsmaßnahmen nicht zum Opfer.

### NOCH REALISTISCHER!

Mehr Realismus verspricht der neu gestaltete Transfermarkt. Der schaut auf den ersten Blick zwar aus wie beim Vorgänger, „arbeitet" aber anders. Nämlich viel intelligenter und wirklichkeitsnaher. Durchschnittsspieler wechseln nicht mehr zu Europapokal-Teilnehmern und Amateurteams, verpflichten anstelle von drei 08/15-Kickern auch schon mal einen Kracher. Wobei Kracher relativ ist – ab einer bestimmten Stärke wechseln Spieler nämlich nicht mehr in die Regional- oder 2. Liga. Ferner schmeißen Vereine nicht mehr ganz so arglos mit dem Geld um sich und verpflichten Abwehrasse und Torjäger um jeden Preis. Denn beim *FM 2004* kommt endlich das lang ersehnte Lizenzierungsverfahren zum Einsatz. Wer eine zu teure Mannschaft hat und permanent rote Zahlen schreibt, muss mit empfindlichen Strafen seitens des Verbands rechnen. Diese reichen von Geldbußen über Punktabzüge bis zum gefürchteten Lizenz-Entzug und dem damit einhergehenden Zwangsabstieg. Doch so weit lassen es gewiefte Manager nicht kommen. Spieler,

»Der hat Nerven: Während des Spiels mit einer Breakdance-Einlage angeben!«




## FUSSBALLMANAGER 2004

| 256 MB RAM | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 800x600x16 / 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

| 512 MB RAM | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX 440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 800x600x16 / 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |
| CPU mit 800x600x16 / 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ | ■ / ■ |

## MINI-PRÜFSTAND

### LEISTUNGSMERKMALE

Bei den 3D-Szenen von *Fussballmanager 2004* kommt die gleiche Engine wie bei *FIFA 2004* zum Einsatz. Diese gibt sich mit einem 2.000-MHz-Prozessor, einer Geforce3 Ti-200 und 256 MByte Speicher zufrieden. Bei einem Rechner unterhalb dieser Grenze reduzieren Sie den Detaillevel. Besitzer einer Geforce2/4 MX wählen zudem die Auflösung 800x600. Für die Spieldarstellung im Textmodus reicht bereits eine CPU mit 500 MHz.

### PRO & CONTRA

- + Sehr umfangreich
- + Tolle Bedienbarkeit
- + Originaldaten
- + Umfassender Bereich für Amateur- und Jugendteams
- + Starker Textmodus
- + Tolle 3D-Szenen
- + Football Fusion
- + Fordernde Zusatz-Missionen
- + Ungemein realistisch und herrlich komplex ...
- + ... aber dank Automatisierungsfunktionen auch einsteigerfreundlich
- − Kein Mehrspielermodus via Internet oder LAN
- − Keine Regionalliga-Lizenz

für die Finanzen und Marketing ein rotes Tuch sind, können diese und alle anderen Manager- und Trainer-Bereiche automatisieren lassen. Entweder mit ehrenamtlichen Marketing-Muckeln und Feierabend-Trainern oder mit echten Profis – die natürlich entsprechend kostspielig sind.

### JUGEND FORSCH!

Das übersichtliche Stärkesystem reicht nach wie vor von 0,5 bis 14,0 – wobei die Werte bei absoluten Ausnahme-Kickern vom Schlage eines Zinedine Zidane, Ronaldo oder Oliver Kahn auch schon mal in höhere Bereiche vorstoßen. Da solche Fußballer für die meisten Vereine aber ein paar Millionen Euro zu teuer sein dürften, empfiehlt es sich beim *FM 2004* (wie im echten Leben), auf den Nachwuchs zu setzen. Denn das geht beim neuesten Teil besonders gut. Ihre Jugend- und Amateurmannschaften spielen ab sofort in richtigen Ligen (vier Jugendklassen; unter anderem Regionalligen, englische First und Second Division) und Sie können sogar Aufstellung, Taktik und Training festlegen. Ferner lassen sich sämtliche Spielberichte Ihrer Reserve-Mannschaften inklusive Torschützen und Spielernoten abrufen – klasse! Den Fan-Bereich haben die Entwickler ebenfalls ausgebaut und um aufschlussreiche Internet-Umfragen erweitert. „Soll Spieler XYZ gekauft werden?", „Müssen Sie den Vertrag mit Ihrem Top-Stürmer verlängern?", „Gewinnen Sie das anstehende Spitzenspiel?" – Ihre Anhänger haben zu allem eine Meinung. Diese tun sie auch in der neuen Meinungsbox kund. Wenn es zu wenige Parkplätze gibt oder Sie als Trainer eine „Flasche leer" sind, lesen Sie es hier als Erstes.

### N' ABEND ALLERSEITS!

Wer nicht zum Gamepad greifen möchte, um seine Kicker bei Football Fusion zum Sieg zu führen, kann sich die Partien im Text- oder 3D-Modus geben. Zuletzt genannter basiert ebenfalls auf der unverschämt hübschen *FIFA 2004*-Grafik und sorgt dank der Kommentare von Tom König und Florian Bartels für angenehm vertrautes *Sportschau*-Flair. Zudem haben Sie die Möglichkeit, per Tastendruck Anweisungen („Gib ab!", „Schieß!", „Hau ihn um!") aufs virtuelle Feld zu brüllen. Umfangreicher als zuvor kommt der Textmodus daher. Und das liegt nicht nur an über 18.000 neuen Textzeilen. Bei Toren, Auswechslungen und Verletzungen poppen nun die aus *Anstoss 4* bekannten und praktischen Info-Boxen auf. Auswechselspieler laufen sich per Mausklick warm und Zuschauerzahl, Stimmung, Fitness und Mannschaftsstärken sind permanent sichtbar. Durch diese Fülle an Informationen ist das Textfenster ärgerlicherweise etwas kleiner und somit unübersichtlicher als im Vorgänger – hier hat Ascarons *Anstoss 4* die Nase leicht vorn. In puncto Spannung und Abwechslungsreichtum bleibt der *FM 2004* jedoch unerreicht.

### KEINE REGIONALLIGA-LIZENZ!

In welcher Liga der 26 Länder Sie Ihre Karriere beginnen, bleibt Ihnen überlassen. Wer Angst vor der Arbeitslosigkeit hat, kann zudem gleich bei einem Verein seiner Wahl beginnen und den Menüpunkt „Entlassungen" deaktivieren. Echte Männer starten hingegen in den Niederungen der dritten Liga und kämpfen sich bis nach oben durch. Apropos Re-

gionalligen: Diese bieten erstmals keinerlei Originaldaten, die sich dank des komfortablen Editors jedoch mühelos nachtragen lassen. Wer irgendwann alles gewonnen hat und „satt" ist, kann sich am neuen Missions-Modus versuchen, bei dem Sie einen Verein in relativ kurzer Zeit vor dem Abstieg retten oder in den UEFA-Cup führen müssen.

### FEHLER-TEUFEL!

Zwar dürfen Sie sich mit bis zu vier Kontrahenten am heimischen PC messen, einen Netzwerk- oder Internetmodus gibt es aber immer noch nicht. Außerdem traten bei unserer Test-Version einige kleinere Programmfehler auf: So mussten Spieler manchmal bereits nach der vierten gelben Karte pausieren (statt nach der fünften), im Textmodus wechselte die Kapitänsbinde nach Auswechslungen oft zum falschen Spieler, im Nationaltrainer-Modus nominierte der Automatik-Trainer gelegentlich einen Spieler zu wenig und beim Ladevorgang zu Football Fusion hing sich unser Test-Rechner zweimal auf. Ärgerlich, aber keinesfalls dramatisch. Den Spielspaß beeinträchtigte dies – wenn überhaupt – nur marginal. Außerdem arbeitet EA Sports bereits an einer Lösung dieser Problemchen, die während des umfangreichen Beta-Tests nicht aufgetreten waren.

CHRISTIAN SAUERTEIG

## Im Vergleich ...

**In den letzten drei Monaten erschienen gleich drei Fußballmanager auf einmal. Welcher der richtige für Sie ist, erfahren Sie hier!**

| | FM 2004 | FUSSBALL MANAGER PRO | ANSTOSS 4 EDITION 03/04 |
|---|---|---|---|
| Ligen & Lizenzen | + FIFPro-Lizenz, sämtliche Original-Daten<br>+ 26 Länder mit 30.000 Original-Spielern<br>+ Komfortabler Editor<br>– Keine Regionalliga-Lizenz, keine Oberligen | + Komfortabler Editor<br>+ In Deutschland auch Oberligen wählbar<br>+ Alle wichtigen europäischen Ligen vertreten<br>– Keine Original-Daten | + Komfortabler Editor<br>+ Über 100 Länder<br>+ In Deutschland auch Oberligen wählbar<br>– Keine Original-Daten |
| Spieldarstellung | + Geniale 3D-Szenen mit *FIFA 2004*-Engine<br>+ Umfangreicher Textmodus<br>+ Football Fusion | + Realistische, aber optisch durchschnittliche 3D-Szenen<br>– Kein Textmodus | + Spannender Textmodus<br>– Vorberechnete, aber eher unschöne 3D-Szenen<br>– Kein 3D-Modus |
| Einsteigerfreundlichkeit | + Mehrere Schwierigkeitsgrade<br>+ Alle Funktionen von Assistenten automatisierbar<br>– Für Neulinge heftig und fast zu umfangreich | + Mehrere Schwierigkeitsgrade<br>+ Alle Funktionen automatisierbar<br>+ Leicht zugänglich, da weniger komplex | + Mehrere Schwierigkeitsgrade<br>+ Alle Funktionen automatisierbar<br>+ Konzentration auf das Wesentliche, trotzdem sehr komplex |
| Spieldesign | + Schlichtes und gutes Menüsystem<br>+ Funktionen mit wenigen Mausklicks erreichbar<br>+ Gute Online-Hilfe | + Übersichtliches Menü<br>+ Gute Online-Hilfe<br>– Live-Spiele schwer kontrollierbar | + Sehr komfortables 2-Klick-Menüdesign<br>+ Hervorragender Kalender zur Terminplanung<br>– Dürftige Online-Hilfe |
| Atmosphäre | + Echte Trainerkarriere mit Entlassungen<br>+ Nationaltrainer-Laufbahn<br>+ Lizenzierungsverfahren am Saisonende<br>+ Zeitung mit abwechslungsreichen Spielberichten<br>+ Privater Bereich mit Freundin, Luxusgütern & Co. | – Keine Entlassungen<br>– Keine Zeitung<br>– Kein privater Trainer-Bereich<br>– Kein Lizenzierungsverfahren<br>– Keine Nationaltrainer-Laufbahn | + Echte Trainerkarriere mit Entlassungen<br>+ Privater Bereich und Zeitung vorhanden, aber dürftiger als beim *FM 2004*<br>– Kein umfassendes Lizenzierungsverfahren<br>– Keine Nationaltrainer-Laufbahn |
| Spieler & Reserve | + Durchschaubares Stärkesystem von 0,5-14,0<br>+ Amateur- und Jugendmannschaften mit eigenem Bereich<br>+ Viele Taktik-Optionen<br>+ Detailliertes Trainingssystem | + Stärkesystem von 0 bis 10, leicht verständlich<br>+ Bewusst einfaches, für Neulinge leicht verständliches Mannschaftstraining<br>– Kein separater Bereich für Nachwuchsmannschaften | + Logisches Stärkesystem von 1 bis 12<br>+ Viele Taktik-Optionen<br>+ Detailliertes Trainingssystem<br>– Kein umfassender Bereich für Reserveteams |
| Spielspaßwertung | **89%** | **77%** | **83%** |
| Fazit | *ALLES DRIN, ALLES DRUM, ALLES DRAN – DER KOMPLETTESTE MANAGER MIT DEM MEISTEN TIEFGANG UND SUPER GRAFIK. FÜR FUSSBALL-PROFIS DIE BESTE WAHL, DANK VIELER AUTOMATIK-FUNKTIONEN FÜR LERNWILLIGE ANFÄNGER GEEIGNET.* | *DER FDH-MANAGER – UND DAS IST NICHT NEGATIV GEMEINT. ABGESPECKTE SPIELOPTIONEN MACHEN DEN FMP VOR ALLEM FÜR NEULINGE INTERESSANT. FÜR EXPERTEN IST ER NICHT UMFANGREICH GENUG. KEIN TEXTMODUS.* | *SUPER MENÜDESIGN, ABER NICHT GANZ SO UMFANGREICH WIE DER FM 2004. KEINE 3D-SPIELSZENEN. KONZENTRATION AUF DAS WESENTLICHE. FÜR EINSTEIGER WENIGER GEEIGNET, FÜR ALTE MANAGER-HASEN EINE ALTERNATIVE ZUM FM.* |

### FAZIT

**CHRISTIAN BIGGE**

Auf so etwas wie Football Fusion habe ich seit Amiga-Zeiten (Ancos *Player Manager*) gewartet. Allein: Die ewige Hin-und-her-Schalterei ist mir noch etwas zu umständlich, so dass ich nur bei Spitzenspielen zu *FIFA 2004* greife. Nicht wirklich schlimm, denn der FM umfasst für mich als waschechten Fußball-Fan wirklich alle Aspekte. Ganz schön heftig, doch wenn's zu fitzelig wird, leiste ich mir eben einen Assi. Borussia Dortmund hat's ja ;o). Das Wichtigste: Die programminternen Berechnungen bleiben auch nach mehreren Spielzeiten glaubhaft. Dennoch frage ich mich bereits nach wenigen durchzockten Nächten, wer eigentlich so viel Zeit hat, um dieses Options-Monster bis in den letzten Programmwinkel auszureizen.

### FAZIT

**CHRISTIAN SAUERTEIG**

So brutal kann Fußball sein: Da gelingt mir doch tatsächlich das Kunststück, den „Glubb" (für alle, die jenseits des Weißwurst-Äquators hausen: den 1. FC Nürnberg) 33 Spieltage auf einem Aufstiegsplatz zu halten, um mich dann am letzten noch von Alemannia Aachen abfangen zu lassen. ARRRGHHH! Egal, auf ein Neues – denn vom *FM 2004* kommt man dank des liebevollen Designs, der vielen Neuerungen (Jugend- und Amateurteams, Nationalmannschaftskarriere, tolle 3D-Szenen) und des beinahe unheimlichen Realismusgrades so schnell nicht wieder los. Die Möglichkeit, meine *FM*-Partien jetzt in *FIFA 2004* bestreiten zu können, ist die absolute Krönung der alten und neuen Manager-Referenz.

»Cloppenburger Kinderchor: Gruppenbild.«

### FUSSBALLMANAGER 2004

**MINDESTENS:** 600 MHz, 128 MByte RAM, 1.000 MByte HD, Win98
**SINNVOLL:** 2.200 MHz, 512 MByte RAM

**GENRE:** Sportmanager
**PREIS:** Ca. € 50,-
**ENTWICKLER:** EA Sports
**VERTRIEB:** Electronic Arts
**INTERNET:** www.fm2004.de
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Ohne Altersbeschränkung
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Vier Hobby-Hoeness daddeln an einem PC (4 Sp./CD).
**PC:** 1-4 Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** –

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84% |
| STEUERUNG | 83% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 82% |
| MEHRSPIELER | 85% |

**EINZELSPIELER 89%**

*SEHR GUT – Weltmeisterlicher Nachfolger mit tollen Erweiterungen und spitzen Optik!*

- 20 lizenzierte Wagen
- Umfangreiche Tuning-Optionen
- Authentische Ersatzteile bekannter Hersteller
- Fesselnder Karrieremodus mit 111 Etappen

»Tiergarten: Zwei Schnecken und viele Pferde.«

# Was für ein Fahrgestell!

Blöd ist nur, dass die zwei blöden Trullas einen Großteil des Hyundai Tiburon GT verdecken. Zum Glück dürfen Sie bei NFS: UNDERGROUND mit diesem und 19 weiteren Proll-Schlitten sogar fahren.

PC ACTION GOLD

**AUF DVD**
**VIDEO**

Fans der Serie dürften sich beim achten Teil verwundert die Augen reiben. Statt mit sündhaft teuren Sportwagen von Ferrari, Porsche oder Maserati über den Asphalt zu kacheln, müssen Sie bei *Underground* mit 08/15-Flitzern von Opel, Mazda, VW oder Ford durch die dunklen Straßenschluchten einer fiktiven Großstadt rasen. Denn beim jüngsten Spross der *Need for Speed*-Reihe dreht sich alles um illegale Straßenrennen zu nachtschlafender Zeit – *Midnight Club 2* lässt grüßen.

## GUTE NACHT!

Herzstück des Spiels ist der extrem motivierende Karrieremodus, bei dem Sie sich vom unbekannten Neuling mit putzigem Golf GTI oder dem als Frauenauto verschrienen MX-5 zum Star der Nachtraser-Szene hocharbeiten müssen. Dies geschieht wie bei *Midnight Club 2* in Renn-Etappen, die von aufwendigen Zwischensequenzen begleitet werden. Die verregneten Straßenrennen sind herrlich detailliert in Szene gesetzt. Funkelnde Spoiler, blitzende Felgen und knallig bunte Lackierungen – die Wagen strotzen nur so vor liebevollen Details und sehen ihren realen Gegenstücken zum Verwechseln ähnlich. Im Gegensatz zu *Midnight Club 2* ist bei EAs Arcade-Flitzer stets ein fester Kurs vorgegeben. Ausflüge in Seitenstraßen gibt es folglich nicht. Und auch auf die bekannten Polizeiverfolgungsjagden müssen Sie verzichten. Schade.

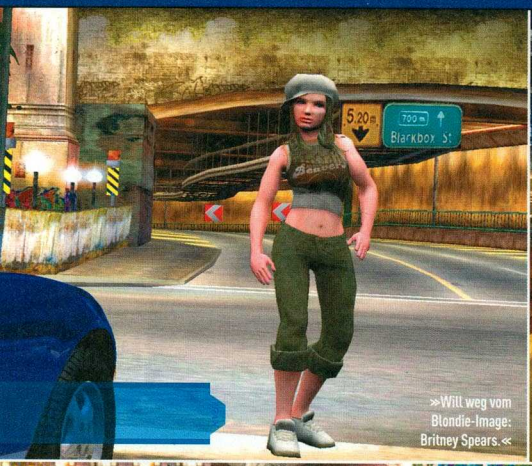
## GUT FRISIERT!

Wenn Sie ein Rennen als Sieger beenden, gibt's als Belohnung Tuning-Zubehör, mit dem Sie Ihre biedere Karre in eine richtig prollige PS-Schleuder verwandeln. Egal ob Turbolader, Seitenschweller oder extra fette Spoiler – es steht alles zur Wahl, was an der nächstbesten Dorftanke mächtig Eindruck schindet. Sogar der Motorblock lässt sich färben. Hinzu kommen Aufkleber und Metallic-Lackierungen, mit denen Sie und Ihre Renn-Semmel noch mehr Respekt-Punkte bei den Gegnern einheimsen. Doch keine Sorge, Sie müssen nicht bis an Ihr Lebensende mit einem GTI durch die Gegend zuckeln. Nach längerer Spielzeit tau-

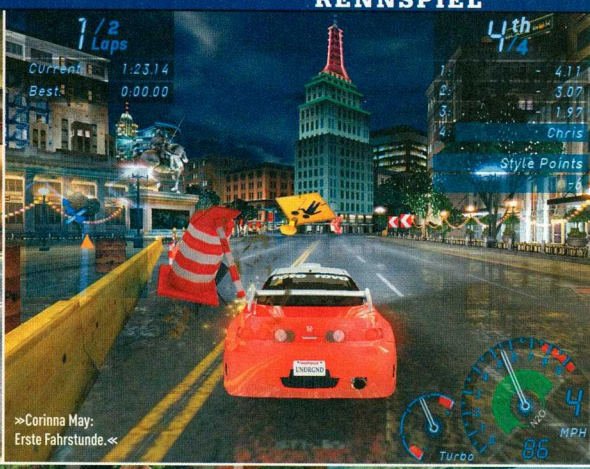
**IM VERGLEICH**

| | |
|---|---|
| DTM Race Driver | 88% |
| Need for Speed: Underground | 86% |
| Midnight Club 2 | 78% |
| NfS: Hot Pursuit 2 (abgewertet) | 75% |

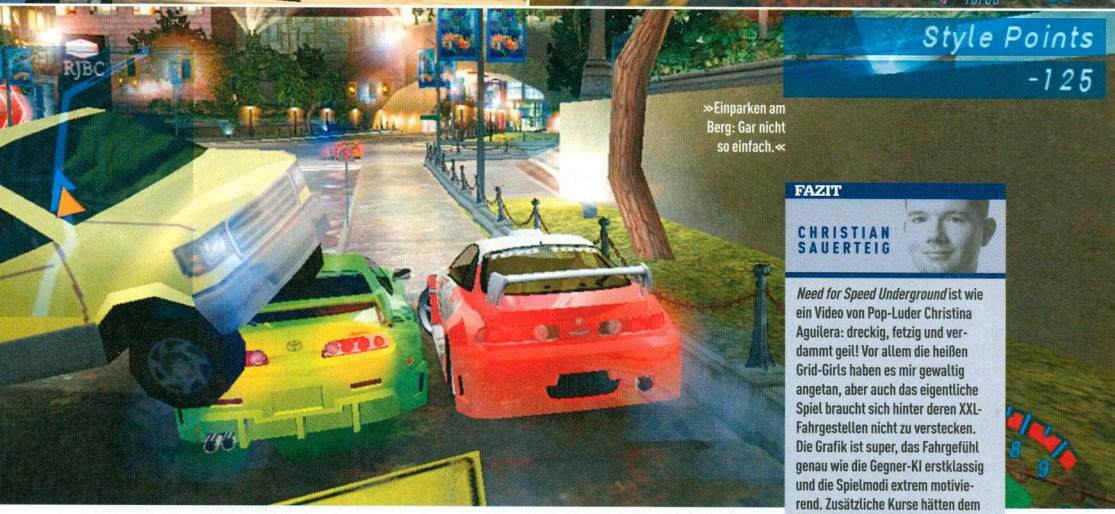
*DTM Race Driver* überzeugt und motiviert durch seinen Karrieremodus samt Seifen-Oper-Story. *Underground* setzt sich dank der hübscheren Optik, des besseren Fahrmodells und des abgefahrenen Proll-Faktors von *Midnight Club 2* ab.




»Will weg vom Blondie-Image: Britney Spears.«




»Corinna May: Erste Fahrstunde.«




»Einparken am Berg: Gar nicht so einfach.«

schen Sie Ihren Wagen gegen ein flotteres Modell ein und frisieren aufs Neue.

## DA GEHST DU IN DIE LUFT!

Die Rennen sind abwechslungsreich. Neben fordernden Rundkursen gibt es witzige „Drift-Rennen", bei denen der Fahrer am meisten Punkte kassiert, der am besten um die Kurven schliddert. Die „Drag-Herausforderungen" verlangen hingegen nach exaktem Schalten. Nur wer den Gang im richtigen Moment reinhaut, hat Chancen, den Gegnern davonzubrausen. Das macht Laune! Vor allem die Intelligenz der Computergegner ist erstklassig. Vor deren unberechenbaren Fahrstil müssen Neulinge aber keine Angst haben, drei Schwierigkeitsgrade sorgen für Fahrfreude bei Anfängern und alten Rennspiel-Recken gleichermaßen. Aber auch im Mehrspielermodus gegen bis zu sieben menschliche Nachtschwärmer bringt *Underground* eine Menge Spaß.

## FAHR MICH NICHT SO AN!

Das Fahrmodell ist erwartungsgemäß einfach: Rempler bei mehr als Tempo 200 haben den aufgemotzten Schlitten wenig an und bei Powerslides bricht der Wagen selten aus. Falls doch, segelt Ihr Fahrzeug gleich mehrere Sekunden lang hollywoodreif durch die Luft, ehe es endlich weitergeht. Das nervt, denn dann ist das Rennen meistens verloren. Immerhin dürfen Sie jede Etappe beliebig oft fahren. Auf die Ohren gibt's übrigens auch was, nämlich einen 1a-Motorensound und einen wirklich coolen Soundtrack mit fetten Hip-Hop-Beats.

CHRISTIAN SAUERTEIG

### FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

*Need for Speed Underground* ist wie ein Video von Pop-Luder Christina Aguilera: dreckig, fetzig und verdammt geil! Vor allem die heißen Grid-Girls haben es mir gewaltig angetan, aber auch das eigentliche Spiel braucht sich hinter deren XXL-Fahrgestellen nicht zu verstecken. Die Grafik ist super, das Fahrgefühl genau wie die Gegner-KI erstklassig und die Spielmodi extrem motivierend. Zusätzliche Kurse hätten dem Spiel aber gut getan, und warum trotz Bombast-Optik eine Wiederholungs-Funktion fehlt, würde ich auch gern wissen. Außerdem vermisse ich die spannenden Polizeiverfolgungsjagden der Vorgänger. Wer auf actionreiche Rennspiele steht, sollte trotzdem zugreifen – ein besserer Arcade-Raser ist derzeit nicht in Sicht.

### NFS: UNDERGROUND

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Rennspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- |
| | **ENTWICKLER:** | EA Black Box |
| | **VERTRIEB:** | EA |
| **SINNVOLL:** 1.800 MHz, 512 MByte RAM, Geforce FX oder besser | **INTERNET:** | www.needforspeed.com |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | 28. November |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** U. a. Einzel-, Drift- u. Drag-Rennen, 1 Spieler pro CD

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 2-8 Spieler
**INTERNET:** 2-8 Spieler

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 83% |
| STEUERUNG | 85% |
| GRAFIK | 88% |
| SOUND | 84% |
| MEHRSPIELER | 86% |

EINZELSPIELER **86%**

*SEHR GUT – Need for Speed bei Nacht – ungewohnt, aber verdammt spaßig!*

»Gummipuppe: Ventil klemmt.«

»Alle spielen Tennis. Nur nicht Rolf. Der stirbt beim Golf.«

# Hol mal den Schläger!

**Bei der Konsolen-Umsetzung zum total verrückten OUTLAW GOLF schlagen Sie sich mit allerlei skurrilen Gestalten nicht nur die Bälle um die Ohren.**

Juhu! Ein Haufen Asozialer tummelt sich nicht nur in der PC-ACTION-Redaktion, sondern neuerdings auch auf dem Golfplatz. Und zwar bei *Outlaw Golf*. Serienmörder, Stripperinnen, Rapper, Playboys und weitere sechs Kaputte, die in keinem Golfclub der Welt Einlass bekämen, treten auf drei hübschen 18-Loch-Kursen gegeneinander an. Das sind zwar nicht gerade viel, was die riesige Zahl an Spielmodi aber ganz gut kompensiert. So gibt es acht spaßige Schauturniere und einen witzigen Karrieremodus mit 30 Wettkämpfen gegen bis zu vier Computergegner. Es geht um Ruhm, Reichtum, neue Golfausrüstung und weitere Spielfiguren.

## SCHLÄGER-TYPEN!

Beim Golf braucht man viel Zeit und Muße – kurzum: Gelassenheit. Eine Eigenschaft, die den Outlaw-Golfern gänzlich abgeht. Bei einem miesen Schlag sinkt der „Coolness"-Balken in den roten Bereich. Je mieser die Laune Ihres Spielers, desto schwieriger ist es, den Ball zu treffen. Abhilfe schafft da nur noch ein gezielter Schlag. Nicht auf den Ball, sondern ins Gesicht Ihres armen Caddys. Sie haben richtig gelesen! Nachdem Sie diesen ordentlich vermöbelt haben, geht es Ihnen nämlich gleich viel besser. Klingt zwar völlig bescheuert, macht erstaunlicherweise aber Laune. Zwar ließe sich Ihr Gemütszustand auch mit einem gelungenen Abschlag in den grünen Bereich hieven, aber wer will das schon? Die Grafik ist ordentlich, was man von der teils ungenauen Steuerung nur bedingt behaupten kann. Hier ist einiges an Training auf der „Outlaw Range" vonnöten, bevor der Ball in etwa da hinfliegt, wo er soll. Die Charaktere sind hübsch animiert und haben immer einen flotten Spruch auf den Lippen. Schnell abschalten sollten Sie allerdings den Kommentator, dessen Gesabbel einem spätestens nach dem zweiten Loch tierisch auf den Senkel geht. Einen Mehrspielermodus über Internet oder Netzwerk gibt es nicht. Immerhin dürfen Sie zu viert an einem PC einlochen – und das für den fairen Preis von 25 Euro. CHRISTIAN SAUERTEIG

**FAZIT**

**CHRISTIAN SAUERTEIG**

Herrlich! Golfen, bis der Arzt kommt. Denn nur wenn ich meinen armen Caddy ordentlich verdresche, klappt's mit dem Einlochen richtig gut. Ballphysik, Steuerung und Kurs-Design sind von einem *Tiger Woods* zwar meilenweit entfernt, Spaß macht *Outlaw Golf* eine Zeit lang aber allemal. Wer die Steuerung verinnerlicht hat und im richtigen Moment zuschlägt – sowohl auf den Ball als auch auf den Caddy – feiert bald Erfolge. Wenn Ihnen normale Golfspiele zu langweilig sind, sollten Sie unbedingt einen Blick auf dieses Schnäppchen riskieren. Fans gepflegter Golf-Simulationen lassen das besser ...

Mmmh ... wer würde da nicht auch gerne einlochen?

**OUTLAW GOLF**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MByte RAM, 450 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Golfspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 25,- |
| | **ENTWICKLER:** | Simon & Schuster Int. |
| | **VERTRIEB:** | TDK Mediaactive |
| **SINNVOLL:** 1600 MHz, 512 MByte RAM | **INTERNET:** | www.simonsays.com/pssinkt/outlawgolf |
| | **SPRACHE:** | Englisch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 6 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Bis zu vier Spieler hauen sich an einem PC die Eisen um die Ohren. (4 Sp./CD)

**PC:** 1-4 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 81% |
| STEUERUNG | 69% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 69% |
| MEHRSPIELER | 73% |

**EINZELSPIELER 71%**

*GUT – Völlig verrücktes Golfspiel zum Schnäppchenpreis!*

SPEED LINK

# Zwei Damen im Spiel, immer noch keine Action.

**Rattlesnake Gamepad**
Force Vibration PC Game Pad

**Apollo² Platinum Edition**
2.1 Subwoofer System

**MEDUSA**
5.1 Surround Headset

**4 IN 1 FORCE FEEDBACK**
Racing Wheel

# Add *SPEED* to your life

www.SPEED-LINK.com

# Haegemonia: The Solon Heritage

Wieder ist die Zeit gekommen, die Vorherrschaft im Universum zu erringen! *Haegemonia: Legions of Iron* war für Weltraum-Strategiefans ein absoluter Geheimtipp und wartete nicht nur mit strategischem Tiefgang, sondern auch mit fantastischer Optik auf. Das Add-on *The Solon Heritage* erweitert das Hauptspiel um 15 neue Karten, die sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus Freunde finden werden. Zudem dürfen Sie in zehn neuen Schiffen durch den Weltraum heizen. Neugierige Naturen kommen ebenfalls auf ihre Kosten, denn das Add-on fügt neue Spionagemissionen hinzu. Abgerundet haben die Entwickler die Erweiterung mit einer verbesserten KI, die bekanntlich nicht zu den Stärken des Hauptspiels gehörte. Allerdings gibt es keine neue Geschichte und die Levels der Erweiterung sind alle nur im Skirmish-Modus spielbar. Deshalb liegt der Fokus auf dem Mehrspielerpart. Für taktische Weltraum-Schlachten mit Freunden ist also gesorgt. Die Macher haben die hervorragende 3D-Grafik etwas verbessert und um den einen oder anderen Spezialeffekt bereichert. So blenden Sie unter anderem wieder gleißend helle Explosionen. *The Solon Heritage* ist ein solides Add-on.

ANDREAS BERTITS

»Wir hätten doch nicht auf den jährlichen Kundendienst verzichten sollen.«

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

Ohne Sonnenbrille hätte ich bei der einen oder anderen Explosion sicher einen Augenschaden davongetragen. Ich hätte mir zwar eine neue, spannende Geschichte gewünscht, aber *The Solon Heritage* macht ja auch im Mehrspielermodus eine Menge Spaß.

**THE SOLON HERITAGE**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 600 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win9x, Haegemonia | **GENRE:** | Echtzeitstrategie | |
| | **PREIS:** | Ca. € 20,- | |
| | **ENTWICKLER:** | Digital Reality | |
| | **VERTRIEB:** | Wanadoo | |
| **SINNVOLL:** 1,0 GHz, 256 MByte RAM | **INTERNET:** | www.haegemonia.com | |
| | **SPRACHE:** | Deutsch | |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 6 Jahren | |
| | **TERMIN:** | Erhältlich | |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Skirmish-Modus (Deatchmatch); 1 Spieler pro CD | | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** 8 Spieler<br>**INTERNET:** 8 Spieler | |

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 75% |
| STEUERUNG | 72% |
| GRAFIK | 90% |
| SOUND | 87% |
| MEHRSPIELER | 86% |

**EINZELSPIELER 79%**

*GUT – Strategie mit Tiefgang, aber ohne Story*

# Superstar Manager

Sanges-Schwuchtel Daniel K. taucht auf, Fans fallen in Ohnmacht. Sind die gekauft oder leidet Deutschland unter Geschmacksverirrung? Bei *Superstar Manager* gehen Sie solchen Fragen auf den Grund und – natürlich – können Sie Fans auch schmieren. In acht kurzen Szenarien sorgen Sie etwa dafür, dass Papis pott-hässliche Ätz-Tussi-Tochter, die noch dazu quakt wie eine Sumpfkröte mit chronischem Asthma, von den Massen bejubelt wird und millionenfach Platten verscherbelt. Stellen Sie eine Band zusammen, kaufen Sie einen von 20 Songs, mischen Sie diesen ab, schließen Sie Verträge, rühren Sie die Werbetrommel, organisieren Sie Auftritte, später sogar Welt-Tourneen. Klingt banal? Ist es auch, macht aber trotz Spar-Optik eine Zeit lang Laune. Das liegt vor allem an den witzigen Regler-Spielchen im Tonstudio, wo Sie die vorgegebenen Liedchen aus den Sparten Rock, Pop und Heavy Metal schön polieren. Die knappe Zeitvorgabe innerhalb der Szenarios treibt so manches Schweißperlchen auf die Managerstirn, steigert aber die Spannung und kaschiert, dass Sie letztlich immer dieselben Arbeitsschritte ausführen. Gegen Spielende lockt endlich der erst dann freischaltbare Endlos-Modus.

CHRISTIAN BIGGE

»Seltene Aufnahme: John Lennon vor der Geschlechtsumwandlung.«

**FAZIT**

**CHRISTIAN BIGGE**

Immer mehr pickelige Milchbubis und unmusikalische BH-Schlampen träumen dank *DSDS*, *Popstars* oder *Fame Academy* vom schnellen Ruhm. *Superstar Manager* parodiert den Boom geschickt und gewährt einen flüchtigen Einblick in die Mechanismen der Musikbranche. Wer nicht zu viel Tiefgang erwartet, hat als Aushilfs-Bohlen ein paar Stunden Spaß.

**SUPERSTAR MANAGER**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 233 MHz, 32 MByte RAM, 50 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Wirtschaftssimulation | |
| | **PREIS:** | Ca. € 20,- (in CD-Hülle) | |
| | **ENTWICKLER:** | Pan Vision/United Soft Media | |
| | **VERTRIEB:** | United Soft Media | |
| **SINNVOLL:** 600 MHz, 64 MByte RAM | **INTERNET:** | www.usm.de | |
| | **SPRACHE:** | Deutsch | |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung | |
| | **TERMIN:** | Erhältlich | |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Computergesteuerte Bandmitglieder müssen hier reichen. | | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** –<br>**INTERNET:** – | |

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 70% |
| STEUERUNG | 72% |
| GRAFIK | 55% |
| SOUND | 76% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 64%**

*BEFRIEDIGEND – Nicht übel. Kurzes Musikspielchen für Fans von Casting-Shows.*

# Warhammer 40.000: Fire Warrior

In einer weit, weit entfernten Galaxis, besser gesagt am Hinterteil des *Warhammer*-Universums, lebt eine außerirdische Spezies namens Tau. So ein Tau ist Pilot, Soldat, Arbeiter oder Diplomat. Da ein Diplomatie-Shooter ähnlich spannend wäre wie Beamten-Mikado, leistet Hauptfigur Kais in *Fire Warrior* seinen Dienst an der Waffe. Am Anfang seiner Feuerkrieger-Karriere steht die „Feuerprobe" – das menschliche Imperium hat nämlich einen Tau-Herrscher gefangen genommen. Ihre Chance: Wenn es gelingt, den Obersten zu befreien, werden Sie befördert. In 21 Missionen ballert sich Kais mit 16 futuristischen Waffen durch Gegnerhorden, die das Prädikat "besonders hohl" verdienen. Ab und zu müssen Sie einen Schlüssel finden und eine Tür öffnen. Mehr Abwechslung gibt's nicht. Die Story ist ebenfalls nicht berauschend, was echte *Warhammer*-Fans aber nicht jucken dürfte. Richtig störend hingegen ist der zweite Missionsabschnitt. Auch der erste Patch verhinderte nicht, dass das Spiel auf vielen PCs abstürzt. Der Fenstermodus schafft Abhilfe, ist aber langsamer. Ein taugliches Update wäre also wünschenswert. LUKASZ CISZEWSKI

Die Feuerkrieger machen ihrem Namen alle Ehre.

**FAZIT**

**LUKASZ CISZEWSKI**

*Fire Warrior* spielt sich wie *Unreal 2* für Arme. Nicht schlecht, aber die Schwächen bei Design, Optik und Sound taugen nur fürs untere Mittelmaß. Fans haben damit kein Problem und sehen auch über die fehlende Schnellspeicherfunktion hinweg.

**WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR**

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
**SINNVOLL:** 1,4 GHz, 256 MByte RAM

**GENRE:** Ego-Shooter
**PREIS:** Ca. € 50,-
**ENTWICKLER:** Kuju Entertainment
**VERTRIEB:** THQ
**INTERNET:** www.firewarrior.com
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Keine Jugendfreigabe
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** (Team) Deathmatch, CTF (je 4 Karten); 1 Sp./CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 8 Spieler
**INTERNET:** 8 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 60% |
| STEUERUNG | 59% |
| GRAFIK | 65% |
| SOUND | 57% |
| MEHRSPIELER | 69% |

**EINZELSPIELER 61%**

*BEFRIEDIGEND – Simple und unspektakuläre Ballerorgie für Warhammer-Fans.*

# Vegas Tycoon

Wer einmal in Las Vegas war, der weiß, wie schnell dort Kreditkarten verdampfen. Natürlich ist das kein Naturgesetz, sondern es setzt vielmehr eine besonders hinterhältige Art der Planung voraus, den Besuchern möglichst unauffällig das Geld aus den Rippen zu leiern. Wer nun denkt, dies sei eine einfache Übung, den belehrt *Vegas Tycoon* eines Besseren. Grundstücke erwerben, bebauen, vorhandene Bauten optimieren, Personal einstellen – alles aus WiSims hinreichend bekannt. Um die Brieftaschen der Besucher zu gewinnen (die Herzen sind das Einzige, was diese behalten können), steht eine Menge an Möglichkeiten bereit. Selbst, ob man sich nun auf legale Glücksspiele beschränkt oder ein Risiko auf sich nimmt, entscheidet das Management – also Sie. Vegas wäre aber langweilig, wenn alles gleich aussehen würde. Hier kann das Spiel richtig protzen. Die kunterbunte Grafik und viele Details erfreuen das Auge. Es macht Spaß, die Menschenmassen zu beobachten und herauszufinden, mit welch perfiden Tricks man sie um ihr Geld erleichtern kann. Von der Hochzeitskapelle bis zum Casino mit echtem Wal wird alles Nötige geboten. Make it big! REBECCA RITTER

Schulklassen bringen zwar keinen Umsatz im Casino. Aber wenigstens verdrücken die Bälger tonnenweise Fastfood.

**FAZIT**

**REBECCA RITTER**

*Vegas Tycoon* sieht putzig aus und macht anfangs einen Heidenspaß. Allerdings bietet es nicht wirklich etwas Neues. Immerhin: Für rund 50 Euro überlebt man im echten Vegas maximal eine Stunde. Und weil sich überwiegend Männer in Casinos rumtreiben und ich sie kräftig ausnehmen darf, weckt das Spiel meinen Beutetrieb und erfreut mein kleines, schwarzes Herz.

**VEGAS TYCOON**

**MINDESTENS:** 800 MHz, 900 MByte RAM, 128 MByte HD, Win98
**SINNVOLL:** 1.200 MHz, 256 MByte RAM

**GENRE:** Wirtschaftssimulation
**PREIS:** Ca. € 50,-
**ENTWICKLER:** Deep Red
**VERTRIEB:** Koch Media
**INTERNET:** www.kochmedia.com
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Gibt es nicht. Um-Geld-Zocker sterben einsam. Oder reich.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 67% |
| STEUERUNG | 55% |
| GRAFIK | 72% |
| SOUND | 40% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 71%**

*GUT – Nicht gerade originell, aber brauchbar umgesetzt.*

# Dungeon Siege: Legends of Aranna

Sonne, Strand, Palmen und azurblaues Meer – die Insel Aranna könnte in jedem Reiseprospekt vertreten sein. Tja, gäbe es da nicht das eine oder andere Monsterproblem. Aber wozu sind Helden da, die sich um die bösartigen Miesmacher kümmern? Die Geschichte von *Legends of Aranna*, dem ersten Add-on zum Action-Rollenspiel *Dungeon Siege*, beginnt, als eine Karawane verschwindet und Sie auserwählt werden, um nach dem Rechten zu sehen. In der Dschungellandschaft der Insel treffen Sie auf über 70 neue Gegner und auf unbekannte Rassen, deren Geheimnis es zu ergründen gilt. Zudem dürfen Sie Halb-Riesen in Ihre Party aufnehmen. Die entpuppen sich bei jeder Schlacht als große Helfer und sind auch als spielbare Charaktere im Mehrspieler-Modus einsetzbar. Wie das Hauptspiel bietet *Legends of Aranna* überwiegend actionreiche Kämpfe. Ihre Charaktere sind nicht in Klassen eingeteilt. Welche Waffe Sie wählen, entscheidet, in welchem Bereich Ihre Helden besser werden. Jeder Charakter kann auch Magie anwenden. 50 neue Zaubersprüche dürfen Sie lernen. Als besonderer Bonus ist das Hauptspiel im Add-on enthalten. ANDREAS BERTITS

»Typisch Frau: Kaum taucht beim Putzen eine Spinne auf, muss der Mann zu Hilfe eilen.«

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

So etwas lobe ich mir! *Legends of Aranna* ist ein sehr gutes Add-on und sogar das Hauptspiel liegt bei. Die Neuerungen sind zwar eher Standard für eine Erweiterung. Trotzdem kommt keine Langeweile auf. *Legends of Aranna* macht großen Spaß.

**DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA**

**MINDESTENS:** 333 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win9x
**SINNVOLL:** 1,0 GHz, 256 MByte RAM

**GENRE:** Action-Rollenspiel
**PREIS:** Ca. € 25,-
**ENTWICKLER:** Mad Doc Software
**VERTRIEB:** Microsoft
**INTERNET:** www.microsoft.com/games/dungeonsiegelos
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren
**TERMIN:** 5. Dezember

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Coop, Wer tötet die meisten Monster?; 1 Spieler pro CD

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 8 Spieler
**INTERNET:** 8 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 88% |
| STEUERUNG | 85% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 84% |
| MEHRSPIELER | 86% |

**EINZELSPIELER 84%**

*SEHR GUT – Hervorragendes Add-on plus Hauptspiel in einem. Super!*

## German Airports 4

An diesem Add-on führt kein Weg vorbei. Zumindest, wenn Sie auf Realismus stehen und gerne mit dem *Flight Simulator 2004* in Deutschland starten und landen. Die Neuauflage von *German Airports 4* erweitert das Spiel um zehn originalgetreu nachgebildete Flughäfen, etwa Berlin Schönefeld oder Frankfurt-Hahn. Drastische Leistungseinbußen stellten wir keine fest. Sollten Sie bereits *German Airports 4* für den *FS 2002* besitzen, erhalten Sie bei Aerosoft für fünf Euro die neue Version. BB

**MINDESTENS:** 1.000 MHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD, FS 2002/2004
**HERSTELLER:** Aerosoft
**GENRE:** Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 65% |
| STEUERUNG | 91% |
| GRAFIK | 77% |
| SOUND | 81% |
| MEHRSPIELER | 62% |

**EINZELSPIELER 71%**

## Search & Rescue SAR4

Sie verpassen keine Folge von *Medicopter 117* auf RTL? Dann ist *SAR4* genau das Richtige für Sie. Sie steigen ins Cockpit eines von drei Rettungshubschraubern und eilen Menschen in Not zu Hilfe. Besonders spannend, geschweige denn aufregend, sind die Einsätze allerdings nicht. Ein paar Zwischensequenzen und eine Hintergrundgeschichte hätten womöglich Wunder vollbracht. Technisch ist *SAR4* übrigens identisch mit *Vietnam Med Evac*. BB

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 1.000 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Interactive Vision/Just Flight
**GENRE:** Flugsimulation **PREIS:** Ca. € 30,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 70% |
| STEUERUNG | 64% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 73% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 64%**

## Vietnam Med Evac

Die grüne Hölle erwartet Sie! Bei dieser Simulation schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen Rettungspiloten. Ihr Job: verwundete GIs in den Wäldern Vietnams bergen. Bei jedem Wetter, versteht sich. Werden Sie vom Vietcong beschossen, klemmen Sie sich hinters MG und heizen den Pixelgegnern ein. Das Flugmodell ist sehr überzeugend und lässt sich Ihrem Können anpassen. Größter Kritikpunkt von *Med Evac* ist die fehlende Story. Ferner nervt die mangelhafte Joystick-Unterstützung. BB

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 1.000 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Interactive Vision/Just Flight
**GENRE:** Flugsimulation **PREIS:** Ca. € 30,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| STEUERUNG | 64% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 73% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 67%**

## Uncommon Valour

Nachwuchsgeneräle bekommen bei *Uncommon Valour* Gelegenheit, die Ereignisse während des Zweiten Weltkriegs nachzuspielen und die Geschehnisse im Südpazifik nachträglich virtuell zu ändern. Ungeduldige Naturen sollten die Finger von dem Spiel lassen. Grafik und Sound sind kaum der Rede wert, dafür bietet der Titel eine fast unüberschaubare Menge an Details und erstaunlichen Tiefgang. Lob verdienen der Editor und der Internet-Mehrspielermodus. RR

**MINDESTENS:** 400 MHz, 64 MB RAM, 900 MB HD, Win95
**HERSTELLER:** Just Play/THQ
**GENRE:** Rundenstrategie **PREIS:** Ca. € 40,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 61% |
| STEUERUNG | 40% |
| GRAFIK | 15% |
| SOUND | 12% |
| MEHRSPIELER | 67% |

**EINZELSPIELER 53%**

# Die coolsten Spiele, Klingeltöne & Logos für Dein Handy!

# SMS an 3 33 33*

Jamba! www.jamba.de

SUPERGÜNSTIG!

## TOP HANDYSPIELE[1] FÜR NOKIA, SIEMENS UND WEITERE JAVA-HANDYS

**Bestellwort: Action1** — PREMIUM

Gewinne die Rennen von New York, Paris und Tokio in deinem Lotus!

Für Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 6600, N-Gage

**Bestellwort: Action2** — MEGA

Schon wieder höhere Steuern - rette dein Dorf vor der Pleite!

Für: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250 (i), 7650, 8910i

**Bestellwort: Action3** — PREMIUM

Sammel alle Bomben ein und erlange neue Highscores.

Für: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250 (i), 7650, 8910i,

**Bestellwort: Action4** — MEGA

Frunny ist zurück aus seinem Urlaub und findet Sandy seine Freundin gefangen von Geistern.

Für Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage.

**WICHTIG:** Nur EINMAL das Spiel herunterladen und dann IMMER mit dem Handy spielen! Ohne weitere Verbindungskosten! So einfach wie polyphone Klingeltöne!

**Bestellwort: Action5** — MEGA

Bei Shoot&Splash trittst du im Turmspringen, Schwimmen, Bogenschiessen gegeneinander an.

Für: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250 (i), 7650, 8910i, N-Gage, Siemens C55, M50, MT50, M55, S55, SL55, MC60, Sharp GX10

**Bestellwort: Action6** — PREMIUM

Du trittst in die Fußstapfen berühmter Trainer- und Managerlegenden.

Für Nokia: 3100, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210 7250(i)

**Bestellwort: Action7** — MEGA

Steuere deinen Panzer und besiege alle deine Gegner.

Für Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6600, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage

**Bestellwort: Action8** — PREMIUM

Hast du das Zeug um Jetski-Champion zu werden?

Für Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6600, 6800, 7210, 7250(i), 7650, N-Gage.

## TOP KLINGELTÖNE[2] & POLYPHONE KLINGELTÖNE[3]

SUPERGÜNSTIG!

| Titel | Monophon NOKIA, Samsung | Monophon Siemens | Polyphon NOKIA/Siemens/ Sony Ercs./Sagem... |
|---|---|---|---|
| **Top Ten** | | | |
| 1. Where Is The Love | Hit142 | Hit442 | Hit742 |
| 2. White Flag | Hit190 | Hit490 | Hit790 |
| 3. Baby Boy | Hit163 | Hit463 | Hit763 |
| 4. Ich Bin Jung Und B... | Hit156 | Hit456 | Hit756 |
| 5. First Day in Your Life | Hit160 | Hit460 | Hit760 |
| 6. P.I.M.P. | Hit150 | Hit450 | Hit750 |
| 7. Breathe | Hit151 | Hit451 | Hit751 |
| 8. Schick mir 'Nen Engel | Hit165 | Hit465 | Hit765 |
| 9. Everyday Girl | Hit166 | Hit466 | Hit766 |
| 10.Free Like The Wind | Hit164 | Hit464 | Hit764 |
| **Hits** | | | |
| Axel F 2003 | Hit106 | Hit406 | Hit706 |
| Bacardi Feeling | Hit107 | Hit407 | Hit707 |
| Can't Hold Us Down | Hit152 | Hit452 | Hit752 |
| Crazy In Love | Hit109 | Hit409 | Hit709 |
| Ice Ice Baby | Hit121 | Hit421 | Hit721 |
| In Da Club | Hit123 | Hit423 | Hit723 |
| In The Shadows | Hit124 | Hit424 | Hit724 |
| Killing Me Softly | Hit125 | Hit425 | Hit725 |
| Like Glue | Hit154 | Hit454 | Hit754 |
| Losing My Religion | Hit155 | Hit455 | Hit755 |
| Maria (I Like It Loud) | Hit128 | Hit428 | Hit728 |
| Never Leave You | Hit132 | Hit432 | Hit732 |
| The Magic Key | Hit139 | Hit439 | Hit739 |
| Hole in The Head | Hit162 | Hit462 | Hit762 |
| More To Life | Hit161 | Hit461 | Hit761 |

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

Für fast alle Handys

Alle Netze!

## TOP FARBIGE LOGOS[4]

SUPERGÜNSTIG!

Für alle Kunden von: T-Mobile · vodafone · e·plus mobile in mind · O2 · debitel

## So einfach geht's

1. *Sende eine SMS mit dem Bestellwort an* **3 33 33***, z.B. für „Kings Castle" ABO Action2 an Nummer 33333
2. *Und sofort erhältst du deinen Wunsch per SMS bzw. einen Link zum Download. Link anwählen und Download starten. Fertig!*

**KLINGELTÖNE FÜR:** ALLE GÄNGIGEN NOKIA-MODELLE; SIEMENS: A55, C45, C55, ME45, M50, M55, MT50, S40, S55, SL55, SX1; SAMSUNG: A800, C100, N500, N620, R210, S100, S300, T100; **POLYPHONE KLINGELTÖNE FÜR:** NOKIA: 3100, 3300, 3510i(i), 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650, N-GAGE; SIEMENS: A55, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1; SONY ERICSSON: T300, T310, T610, P800, Z600; SHARP: GX10(i), GX20; SAMSUNG: S300, V200, P400, E700; PANASONIC: G50, G60, X70, GD67, GD87; SAGEM: MY X-6; **FARBIGE LOGOS FÜR:** NOKIA: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-GAGE; SONY ERICSSON: T68i, T300, T310, P800, T610; PANASONIC: GD67, GD87; SIEMENS: S55, SL55, M55, MC60, C60, SX1; SHARP: GX10, GX10i, GX20; SAGEM: MY-X6; SAMSUNG: S300, E700

1) Bei Bestellung erhältst du entweder dein Mega-Spiel und kannst 4 weitere Mega-Spiele deiner Wahl abrufen. Oder Du erhältst dein Premium-Spiel und kannst 1 weiteres Premium-Spiel deiner Wahl abrufen. Das alles für nur € 4,99 im Jamba! Monats-Paket, also 1 Mega-Spiel für nur € 1 bei Abruf von 5 Spielen oder 1 Premium-Spiel für nur € 2,50 bei Abruf von 2 Spielen, jeweils zzgl. 1 SMS/Spiel. 2) Bei Bestellung erhältst du deinen Klingelton und kannst 2 weitere deiner Wahl abrufen. Das alles für nur € 2,99 im Jamba! Monatspaket, also 1 Klingelton für nur € 1 bei Abruf von 3 Tönen, jeweils zzgl. 1 SMS/Ton. 3) Bei Bestellung erhältst du deinen Klingelton und kannst 2 weitere polyphone Klingeltöne deiner Wahl abrufen. Das alles für nur € 2,99 im Jamba! Monatspaket, also 1 Klingelton für nur € 1 bei Abruf von 3 Tönen, jeweils zzgl. 1 SMS/Ton. 4) Bei Bestellung erhältst du dein farbiges Logo und kannst 6 weitere farbige Logos deiner Wahl abrufen. Das alles für nur € 2,99 im Jamba! Monatspaket, also 1 Logo für nur € 0,43 bei Abruf von 7 Logos, jeweils zzgl. 1 SMS/Logo. Wenn dein Monatsguthaben verbraucht ist, gelten folgende Preise (zzgl. 1 SMS): € 1,99/Klingelton, max. € 1,99/farbiges Logo, max. € 4,99/Spiel. Die Abrechnung erfolgt über deinen Mobilfunkanbieter. Es fallen die gültigen SMS/WAP/GPRS-Verbindungspreise deines Mobilfunkanbieters an. Der Abruf ist über SMS, Internet (www.jamba.de) als auch WAP (wap.jamba.de) möglich. Es gelten die AGB der Jamba! AG, die auf www.jamba.de abrufbar und speicherbar sind. Kündigung eines Jamba! Monats-Paketes jederzeit zum Monatsende möglich per SMS mit jeweils „Stopton" (Klingelton), „Stoppoly" (polyphoner Ton), „Stopfarbe" (farbiges Logo), „Stopmega" (Mega-Spiel) oder „Stcppremium" (Premiumspiel) an 33333 (€ 0,19/SMS).

*Es fallen die üblichen SMS-Gebühren Deines Mobilfunkanbieters an.

© 2003 Sportscher Fussballmanager (c) ARD / Das Erste / Lizenzgeber: Lizenzhaus Köln GmbH.

# Die Sims: Hokus Pokus

Aller guten Dinge sind drei? Von wegen! EAs Lebenssimulation *Die Sims* geht diesen Monat sogar in die siebte Runde. Und das nicht nur zur Freude eingefleischter Fans. Denn das jüngste Add-on wird Sie sprichwörtlich verzaubern. Am Stadtrand haben sich eine Reihe David Copperfields niedergelassen. Neugierig wie Sie sind, statten Sie den Magiern einen Besuch ab und stellen fest: Zaubern ist cool. Allerdings nur, wenn Sie ausreichend Logikpunkte besitzen. Denn sonst blamieren Sie sich auf der Bühne und verdienen nur wenig Magimünzen. So heißt die neue Währung bei *Hokus Pokus*. Für ein paar Magimünzen bekommen Sie seltene Zutaten, die Sie dringend für Zaubersprüche benötigen. Im Alltag Ihres Sim erweisen sich die gelernten Hexereien als überaus hilfreich und unterhaltsam. Dank des Liebeszaubers sagt die Angebetete vor dem Altar garantiert nicht mehr nein und „Wisch wasch" lässt dreckiges Geschirr verschwinden. Doch das ist noch lange nicht alles. Neben 175 Gegenständen wartet *Hokus Pokus* auch noch mit einer neuen Nachbarschaft auf.

BENJAMIN BEZOLD

»Gartenfestregel Nummer 1: Lass niemals eine Frau an den Grill.«

**FAZIT**

**BENJAMIN BEZOLD**

Dank *Hokus Pokus* ist meine Freundin die nächsten Wochen vermutlich nur noch durch hinterhältige Tricks ins Bett zu locken. Aber ich kann sie verstehen. Denn *Hokus Pokus* ist ohne Zweifel das interessanteste und lustigste Add-on bisher.

**DIE SIMS: HOKUS POKUS**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 450 MHz, 128 MByte RAM, 1.300 MByte HD, Die Sims **SINNVOLL:** 700 MHz, 256 MByte RAM | **GENRE:** | Lebenssimulation |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | Maxis |
| | **VERTRIEB:** | Electronic Arts |
| | **INTERNET:** | www.diesims.de |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Gezaubert wird allein im stillen Kämmerlein. | **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** – | |

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| STEUERUNG | 70% |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 70% |
| MEHRSPIELER | 87% |
| EINZELSPIELER | 84% |

*SEHR GUT – Dieses Add-on wird Sie sprichwörtlich verzaubern.*

## Hot Wheels Highway 35

Pünktlich zum 35. Geburtstag der kleinen Spielzeugflitzer kommt mit einer komplett neuen Serie von Fahrzeugmodellen das dazugehörige Spiel auf den Markt. Mit 15 Wagen heizen Sie wie beim arcadelastigen Vorgänger *Velocity X* über futuristische Strecken und müssen dabei Stunts machen. Mit gelungenen Salti, Schrauben und Loopings füllen Sie Ihren Turbo-Boost und schalten durch gute Platzierungen neue Strecken und Autos frei. Für die Mittagspause ganz nett, langfristig viel zu eintönig. CS

**MINDESTENS:** 400 MHz, 128 MByte RAM, Win98
**HERSTELLER:** Climax/THQ
**GENRE:** Rennspiel **PREIS:** Ca. € 20,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 67% |
| STEUERUNG | 68% |
| GRAFIK | 69% |
| SOUND | 62% |
| MEHRSPIELER | 58% |
| EINZELSPIELER | 55% |

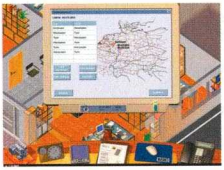
## Höllenjob XXL

Witzige Wühltisch-Wuselei samt entsprechender Billig-Technik: In drei Szenarien (Himmel, Hölle, Elysium) und 50 Levels fangen Sie als Pummel-Engel oder Pummel-Teufel möglichst viele Pummel-Seelen, um sie unter Zeitdruck in Fallen zu schleudern. Dafür winken Punkte und ein Top-Platz in der Internet-Highscore-Liste. Für die Mittagspause motiviert das. Mehr Freude kommt auf, wenn Sie sich zu zweit an einem PC und mit miesen Tricks triezen. HFR

**MINDESTENS:** 700 MHz, 128 MByte RAM, Win98
**HERSTELLER:** Phenomedia AG/ak tronic
**GENRE:** Action **PREIS:** Ca. € 10,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 73% |
| STEUERUNG | 52% |
| GRAFIK | 51% |
| SOUND | 53% |
| MEHRSPIELER | 66% |
| EINZELSPIELER | 48% |

## Der Planer 3



Es mag Leute geben, die es seit frühester Kindheit begeistert, Matchbox-Lkws herumzuschieben und Sattelschlepper anzuhimmeln, weil die so dicke Räder haben. Vielleicht törnt es diese Klientel an, Waren von Stadt 79 nach Stadt 180 schippern zu lassen, Untergebene zu knechten und Aufträge am Fließband zu disponieren. Der gemeine Spielefan verfällt nach 20 Minuten mit dieser komplexen Speditions-Sim in Tiefschlaf. Vorher allerdings trifft ihn eine erschreckende Erkenntnis: Excel lebt! CB

**MINDESTENS:** 650 MHz, 128 MByte RAM, Win98
**HERSTELLER:** Phenomedia
**GENRE:** Wirtschaftssimulation **PREIS:** Ca. € 19,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 38% |
| STEUERUNG | 62% |
| GRAFIK | 26% |
| SOUND | 10% |
| MEHRSPIELER | – |
| EINZELSPIELER | 31% |

## Starships Unlimited

*Starships Unlimited: Divided Galaxies* erschlägt Sie mit Menüs, während Sie in der Rolle des Anführers einer von zehn Rassen die Herrschaft in der Galaxis an sich reißen. Außer Diplomatie, Raumschiffbau, Spionage und Handel steht die futuristische Kriegsführung zur Wahl. Das Spiel ist extrem komplex und dadurch auch sehr kompliziert. Fans von *Master of Orion 3* oder *Galactiv Civilizations* könnten ihre wahre Freude daran haben, für alle anderen ist es ein zu schwerer Brocken. AB

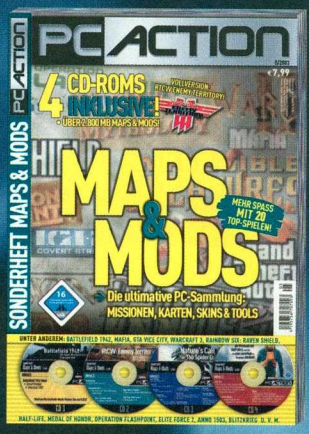
**MINDESTENS:** 500 MHz, 64 MByte RAM, Win9x
**HERSTELLER:** Just Play/THQ
**GENRE:** Echtzeitstrategie **PREIS:** Ca. € 35,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 67% |
| STEUERUNG | 68% |
| GRAFIK | 48% |
| SOUND | 45% |
| MEHRSPIELER | – |
| EINZELSPIELER | 53% |

# Abräumen & sparen

**Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!**

**PC ACTION: Actionspiele**
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Redaktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spieljahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.




**PC ACTION: Maps & Mods**
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen sollten Ihnen Motivation genug liefern, um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in Ihre virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

**Bequemer und schneller online abonnieren:**

**abo.pcaction.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.**

PC ACTION

## JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

☐ **Senden Sie mir drei Ausgabean der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

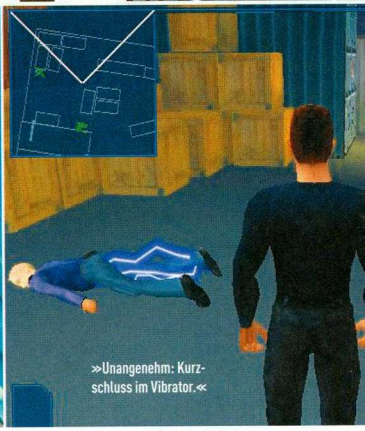
PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

# SCHROTT DES MONATS

»Hmm ... in welche Tonne gehört Softwareschrott?«

## Müllennium-Ereignis



»Unangenehm: Kurzschluss im Vibrator.«

**Nein, es geht ausnahmsweise nicht um Dosenpfand. RTL Playtainment beglückt uns mit der Umsetzung zur TV-Serie MILLENNIUM MANN. Seien Sie der „beste Cop Europas"! Oder besser nicht.**

Was haben Filmsternchen Dolly Buster und der Millennium Mann Nicolas Beyer gemeinsam? Na? Beide haben Implantate im Körper und sehen immer noch scheiße aus! Hauptkommissar Beyer ist so eine Art Sam Fisher für Sozialhilfeempfänger – einen direkten Vergleich mit *Splinter Cell* vermeiden wir, das wäre Gotteslästerung. An Arm und Hirn mit „kybernetischem Hightech" ausgestattet, macht sich „MM" auf, bösen Buben aufzulauern und ihnen den Hintern zu versohlen. Dafür stehen dem Möchtegern-Robocop sieben Spezialfähigkeiten zur Verfügung. So dürfen Sie Gegner mit Elektroschocks grillen oder mit Dartspfeilen beschießen. Klingt spannend, ist es aber nicht. Die fünf Missionen, die mit einer Spieldauer von je rund 20 Minuten aufwarten, sind so interessant wie eine Doppelfolge *Vera am Mittag* und so komplex wie Arnies Wahlkampfprogramm. Als Belohnung fürs Durchzocken stehen Ihnen langweilige Biografien und zwei Interview-Filmchen mit den Seriendarstellern zur Verfügung. Tipp: Schauen Sie in den Installationsordner Ihrer Festplatte und sparen Sie sich die Spielzeit.

### HIGH-DRECK

Am *Millennium Mann* dürfen Sie übrigens in höchster Qualität rumspielen: Mit phänomenalen 640x480 Bildpunkten zucken ziemlich hässliche Figuren über den Bildschirm, ähnlich wie bei *Deutschland sucht den Superstar*. Die trübe Umgebungsgrafik finden nur Kurzsichtige ohne Sehhilfe spaßig und die billigen Oberflächenstrukturen erinnern an das vergangene Jahrtausend. Toll ist auch die KU (künstliche Unfähigkeit) der Computergegner. Die Wachmänner besitzen die geistige Auffassungsgabe eines Butterkekses und gehen strikt ihren vorgegebenen Routen nach, auch wenn der *Millennium Mann* direkt vor ihren „Augen" vorbeirennt. LUKASZ CISZEWSKI

»Du willst um meine Hand anhalten, stimmt's?«

**FAZIT**

LUKASZ CISZEWSKI

*Millennium Mann* ist ein typischer Vertreter der Kategorie „Schlechte TV-Serien – noch schlechtere Spiele". Abgesehen davon, dass die Optik so altbacken rüberkommt wie Heiner Brehmer und die künstliche „Intelligenz" der Gegner sich auf dem Niveau des Meeresspiegels bewegt, ärgern mich vor allem die nicht frei konfigurierbare Steuerung und der eintönige Missionsverlauf. Stummfilm-Fans kommen jedoch auf ihre Kosten: Nur das aus der Serie übernommene Intro bietet eine Sprachausgabe. Wem der „Müllennium Mann" gefällt, wirft bestimmt auch regelmäßig Geld aus dem Fenster und hat Spaß dabei.

**MILLENNIUM MANN**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 64 MByte RAM, 500 MByte HD, Win9x | **GENRE:** | Action |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | RTL Playtainment |
| | **VERTRIEB:** | THQ |
| **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 256 MByte RAM | **INTERNET:** | www.thq.de |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Keine Mehrspielerpartien. Gott sei Dank! | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** –<br>**INTERNET:** – | |

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 29 % |
| STEUERUNG | 27 % |
| GRAFIK | 25 % |
| SOUND | 29 % |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 30 %**

*UNGENÜGEND – Unverschämt kurz und technisch reif fürs Altersheim*

# Morrowind – Bloodmoon dt.

»Die Crew der Sesamstraße ist sehr ungehalten über die verlängerten Arbeitszeiten.«

Hoffentlich haben Sie Ihre warme Unterhose eingepackt, denn das zweite Add-on zum Mammutrollenspiel *Morrowind* entführt Sie auf die eisige Insel Solstheim! Da das Imperium dort eine Mine bauen will, benötigen Sie einen Laufburschen, der niedrige Arbeiten verrichtet. Während Ihres Aufenthalts in den winterlichen Landschaften häufen sich mysteriöse Vorkommnisse. Ein Überfall auf die örtliche Festung bringt es ans Tageslicht: Werwölfe treiben ihr Unwesen! Da auch die ansässigen Barbaren Probleme mit den haarigen Flohschleudern haben, machen Sie sich sofort auf, um mit Schwert und Feuerbällen „Hot Dogs" zuzubereiten. Im Lauf der Geschichte werden auch Sie vom Virus infiziert und heulen fortan den Mond an. *Bloodmoon* bietet eine Insel mit Winterlandschaft samt Schneestürmen und neue Gegner sowie Artefakte. Das Spielgeschehen ist kompakter, die Geschichte dichter, wodurch mehr Spannung als im Hauptspiel aufkommt. Den Test des Add-ons liefern wir übrigens erst jetzt, weil die deutsche Version kürzlich erschienen ist: Sprachausgabe und Übersetzung sind durchweg gelungen, Rollenspiel-Fans greifen bedenkenlos zu. ANDREAS BERTITS

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

*Bloodmoon* ist ein tierisch gutes Add-on! Einen Werwolf zu spielen, ist eine haarige Sache, da Sie das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse finden müssen. Das macht aber auch mächtig Spaß. *Bloodmoon* ist ein Muss für alle Rollenspiel-Fans.

**MORROWIND – BLOODMOON DT.**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,0 GByte HD, Win9x, Morrowind | **GENRE:** | Rollenspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 25,- |
| | **ENTWICKLER:** | Bethesda Softworks |
| | **VERTRIEB:** | Ubisoft |
| **SINNVOLL:** 1,2 GHz, 256 MByte RAM | **INTERNET:** | www.morrowind.de |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |
| **MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Keine. Dieser Wolf scheut das Rudel. | **PC:** 1 Spieler<br>**NETZWERK:** –<br>**INTERNET:** – | |

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 85% |
| STEUERUNG | 80% |
| GRAFIK | 88% |
| SOUND | 81% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 89%**

*SEHR GUT – Werwölfe im Winter sind einfach cool.*

## Everquest: LDoN

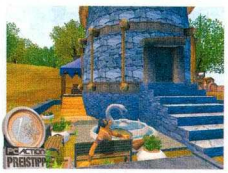
Das mittlerweile sechste Add-on zum Online-Rollenspiel-Opa *Everquest* will wieder Leben in die alte virtuelle Welt Norrath hauchen. Mit zusätzlichen Schätzen und Monstern lockt *Lost Dungeons of Norrath* Heldengruppen mit bis zu 36 Mitgliedern in 48 neue Verliese, die speziell auf Gruppenabenteuer ausgerichtet sind. Neueinsteiger freuen sich, weil das Hauptspiel als Extra beiliegt. *Everquest* ist trotz des Alters vital wie eh und je und wird es wohl noch einige Zeit bleiben. AB

**MINDESTENS:** 400 MHz, 256 MB RAM, 1,0 GB HD, Win9x
**HERSTELLER:** Sony Online Entertainment/Ubisoft
**GENRE:** Online-Rollenspiel **PREIS:** Ca. € 25,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 87% |
| STEUERUNG | 78% |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 77% |
| EINZELSPIELER | – |

**MEHRSPIELER 87%**

## DAoC – Foundations




*Foundations* ist ein Add-on zum Online-Rollenspiel *Dark Age of Camelot*. Gratis erhältlich auf www.darkageofcamelot.com! Nun legen sich Ihre Recken endlich ein Dach über dem Kopf zu, Häuser lassen sich individuell gestalten. Zudem dürfen Sie Gärtner spielen und eine eigene Grünflächen anlegen. Die im Land verteilten Teleporter transportieren Sie direkt nach Hause. Zwar bietet *Foundations* nichts Weltbewegendes, aber Eigenheimfetischisten kommen nach dem 55-MByte-Download voll auf ihre Kosten. AB

**MINDESTENS:** 450 MHz, 256 MB RAM, 600 MB HD, DAoC
**HERSTELLER:** Mythic Entertainment/Wanadoo
**GENRE:** Online-Rollenspiel **PREIS:** Kostenlos

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 92% |
| STEUERUNG | 75% |
| GRAFIK | 73% |
| SOUND | 73% |
| EINZELSPIELER | – |

**MEHRSPIELER 79%**

## Wings of Honour

*Wings of Honour* ist weder Fisch noch Fleisch. Simulationsfetischisten lachen sich über das banale Flugmodell der Doppeldecker kaputt, Actionspielern rostet während der langatmigen Missionen der Joystick ein. Hier hätte eine Zeitrafferfunktion Wunder gewirkt. Stattdessen tuckern Sie minutenlang von einem Wegpunkt zum nächsten. In der Hoffnung, ein paar Feindflieger über der öden Landschaft zu treffen. Und die Story? Die lässt Sie kalt. Von Intrigen und anderen Scherzen fehlt jede Spur. BB

**MINDESTENS:** 700 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HD
**HERSTELLER:** City Interactive/dtp
**GENRE:** Simulation **PREIS:** Ca. € 30,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 62% |
| STEUERUNG | 73% |
| GRAFIK | 59% |
| SOUND | 64% |
| MEHRSPIELER | 60% |

**EINZELSPIELER 51%**

## Pro Train Nostalgie

*Pro Train Nostalgie* bringt Ihren *Train Simulator* zum Dampfen! Genauer gesagt, mit acht umweltverpestenden Eisenbahnlegenden. Dazu zählen unter anderem die bayerische PtL 2/2, besser bekannt als „Glaskasten", die Saxonia Schlepptenderlok und die preußische Güterlokomotive G8. Ferner haben es 40 Waggontypen aus Großvaters Zeiten in die Erweiterung geschafft. Die Qualität der Züge ist sehr ordentlich. Schade nur, dass es keine neuen Strecken gibt. BB

**MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MB RAM, Train Simulator
**HERSTELLER:** Blue Sky/NBG
**GENRE:** Simulation **PREIS:** Ca. € 20,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 59% |
| STEUERUNG | 80% |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 81% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 62%**

# BUDGET

## Pate zum Purzelpreis

**Sie wollen zum Feste nur das Allerbeste? Wie wäre es mit MAFIA, dem Actionspiel des Jahres 2002, zum „ultimatiefen" „Geiz ist geil!"-Preis von schlappen 10 Euro?**

»Parkhaus: Erbitterter Kampf um den letzten freien Stellplatz.«

Wir schreiben das Jahr 1930. In der fiktiven Atlantik-Metropole Lost Heaven (sieht fast so aus wie New York) liefern sich rivalisierende Mafiosi täglich blutige Straßenschlachten. Sie, ein anständiger Taxifahrer, hat das bislang relativ wenig gestört. Schließlich mussten Sie noch nie blaue Bohnen schlucken. Bis zum heutigen Tag. Sie stehen am Straßenrand und rauchen eine Zigarette. Plötzlich hören Sie Schüsse. Zwei Herren kommen um die Ecke, steigen in Ihr Taxi und zwingen Sie mit vorgehaltener Pistole, ihre Verfolger abzuhängen. Für Sie ist dieses Ereignis der Beginn eines neuen Lebens. Ihre Fahrgäste entpuppen sich als Handlanger von Don Salieri, einem der mächtigsten Gangsterbosse überhaupt. Und zum Dank, dass Sie seinen Jungs geholfen haben, nimmt der Don Sie tatsächlich in seine Familie auf.

### MMH ... BELLISSIMO!

Ihre Aufträge sind überaus abwechslungsreich und sehr spannend. Mal sollen Sie Schutzgeld eintreiben, ein anderes Mal eine Autobombe montieren und nicht zuletzt für Don Salieri an einem Wettrennen teilnehmen. Apropos Wettrennen: Autos spielen in *Mafia* eine tragende Rolle. Zudem können Sie zum Einsatzziel laufen oder mit der Straßenbahn fahren. Bequemer und vor allem schneller geht's allerdings mit einem der 63 liebevoll gestalteten Pixel-Oldtimer. Was macht *Mafia* eigentlich zu einem so hervorragenden Spiel? Vieles! Da hätten wir die filmreife Story, die Spitzengrafik im 30er-Jahre-Stil, das verdammt große Spielareal und die sehr unterschiedlichen Missionen mit mehreren Lösungsmöglichkeiten. Alles in allem stellt *Mafia* eine perfekte Kombination aus Renn- und Actionspiel dar. Ein Meisterwerk eben.

CHRISTIAN SAUERTEIG

**FAZIT**

CHRISTIAN SAUERTEIG

Da lacht „La Famiglia"! *Mafia* ist so was von gut, dass es selbst beim abermaligen Durchspielen immer wieder an den Monitor fesselt. Und das, obwohl der Titel bereits über ein halbes Jahr auf dem Buckel hat. Auf Pixelblut müssen Sie übrigens in der deutschen Version (in der Regel) verzichten. Ebenso ist es nicht möglich, die virtuellen Passanten umzufahren – aber wer will schon so etwas Böses tun? Und keine Sorge: Der Spielspaß leidet darunter in keiner Weise.

»Ärgerlich: Ketchup-Flecken auf dem neuen Jackett.«

**MAFIA**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** P 500, 96 MByte RAM, 1,85 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | Action |
| | **PREIS:** | Ca. € 10,- |
| | **ENTWICKLER:** | Illusion Softworks |
| | **VERTRIEB:** | Take 2 |
| **TEST IN AUSGABE:** 09/2002 | **INTERNET:** | mafia-game.de |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Gibt es nicht. Der Mehrspielermodus fiel der Schere zum Opfer.

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** –

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 96% |
| STEUERUNG | 80% |
| GRAFIK | 88% |
| SOUND | 81% |
| MEHRSPIELER | – |

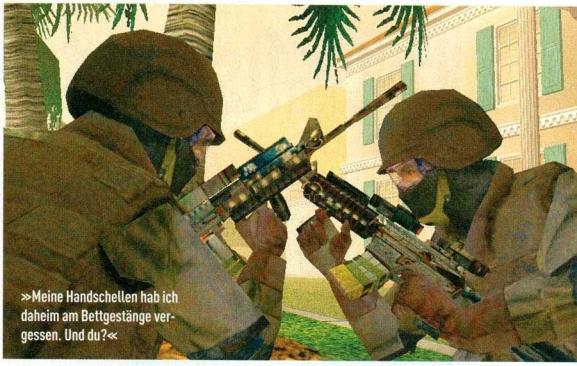
**EINZELSPIELER 92%**

*HERAUSRAGEND – Was für ein Schnäppchen! Dieses Spiel darf in keiner Sammlung fehlen.*

# Der Anschlag

Wenn Sie schon immer mal fiese Pixel-Terroristen umnieten wollten, könnten Sie am offiziellen Spiel zum Kinostreifen *Der Anschlag* Gefallen finden. Aber Vorsicht! Bis auf den Titel und die Hintergrundstory hat Red Storms PC-Umsetzung kaum etwas mit dem Film, geschweige denn mit der Romanvorlage von Tom Clancy gemein. Im elf Missionen starken Einzelspielermodus befreien Sie Geiseln, vernichten Waffenlager und jagen am Schluss den Oberterroristen samt seinem Ford Mondeo in der Wiener Innenstadt in die Luft. Weitaus mehr Laune kommt im gelungenen Mehrspielerpart auf. Zehn Spielmodi garantieren lang anhaltenden Spaß. Besonders angetan hat es uns neben „Vorherrschaft" und „Belagerung" die Variante „Katz und Maus". Zu Beginn sind alle „Katzen". Wer als Erstes einen Abschuss für sich verbucht, der wird zur „Maus". Zwar haben Sie dann nur noch eine Pistole als Waffe. Dafür dürfen Sie als Einziger punkten – spaßig! Alles in allem ist *Der Anschlag* ein überdurchschnittlicher Taktik-Shooter, der eher wie ein Add-on zu *Ghost Recon* als wie ein Vollpreisprodukt wirkt. Mit der teureren Filmlizenz wäre weitaus mehr drin gewesen.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Meine Handschellen hab ich daheim am Bettgestänge vergessen. Und du?«

**FAZIT**

**CHRISTIAN SAUERTEIG**

Nach gerade einmal vier Stunden flackert bei erfahrenen Taktikern der Abspann der Solokampagne über den Bildschirm – schwach! Für zehn Euro können Sie aber trotzdem ruhigen Gewissens zuschlagen, schließlich verspricht der gelungene Mehrspielermodus länger anhaltenden Spielspaß.

## DER ANSCHLAG

**MINDESTENS:** P 450, 128 MByte RAM, 850 MByte HD Win98
**TEST IN AUSGABE:** 8/2002

**GENRE:** Taktik-Shooter
**PREIS:** Ca. € 10,-
**ENTWICKLER:** Red Storm
**VERTRIEB:** Ubisoft
**INTERNET:** ubisoft.de
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Zehn Spielmodi wie King of the Hill oder Scharfschütze; 1 Sp. pro CD.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 2-32 Spieler
**INTERNET:** 2-32 Spieler

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| STEUERUNG | 80% |
| GRAFIK | 77% |
| SOUND | 68% |
| MEHRSPIELER | 80% |

**EINZELSPIELER 66%**

*BEFRIEDIGEND – Ordentlicher, aber zu kurz geratener Ghost-Recon-Able-*

# Commandos 2

*Commandos 2* ist umfangreicher und deutlich komplexer als sein Vorgänger. Am grundsätzlichen Spielprinzip des Echtzeitstrategie-Knüllers hat Entwickler Pyro jedoch nichts geändert. Um die abwechslungsreichen Missionsziele zu erfüllen, müssen Sie als Anführer einer sechsköpfigen Spezialeinheit im Normalfall etliche Feinde ausschalten oder wenigstens von ihren Posten weglocken. Dabei gilt es, möglichst wenig Aufsehen zu erregen. Denn sind die Gegner erst alarmiert, ist es häufig deutlich schwieriger oder gar unmöglich, einen Auftrag noch zu erfüllen. Neben dem knackigen Schwierigkeitsgrad macht Neulingen die komplexe Steuerung zu schaffen. Da jeder Ihrer Spezialisten etliche Aktionen beherrscht, müssen Sie in der Hitze des Gefechts ganz schön schnell die richtigen Mausklicks ausüben. Dazu kommt, dass sich jeder einzelne Ausrüstungsgegenstand – und das sind einige – mit einem eigenen Hotkey schnell anwählen lässt. Kurzum: Fast die gesamte Tastatur ist belegt. Es dauert einige Stunden, bis Sie sich in diesem Wust auskennen und auch in zeitkritischen Situationen sofort die richtigen Entscheidungen treffen.

CHRISTIAN SAUERTEIG

»Wieder unterwegs: das Traumschiff.«

**FAZIT**

**CHRISTIAN SAUERTEIG**

*Commandos 2* erfüllt Strategenträume und macht auch über zwei Jahre nach der Veröffentlichung noch einen Heidenspaß. Übrigens mehr als der jüngst veröffentlichte dritte Teil! Wunderbare Grafik, knackige Rätsel und vielfältige Missionsziele – was wollen Sie mehr?

## COMMANDOS 2

**MINDESTENS:** P 400, 64 MByte RAM, 2,5 GByte HD Win9x
**TEST IN AUSGABE:** 10/2001

**GENRE:** Echtzeitstrategie
**PREIS:** Ca. € 20,-
**ENTWICKLER:** Pyro Studios
**VERTRIEB:** Eidos
**INTERNET:** commandos2.de
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Langatmig und weniger spannend als die Solo-Missionen (1 Sp./CD)
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 2-6 Spieler
**INTERNET:** 2-6 Spieler

## DAS URTEIL

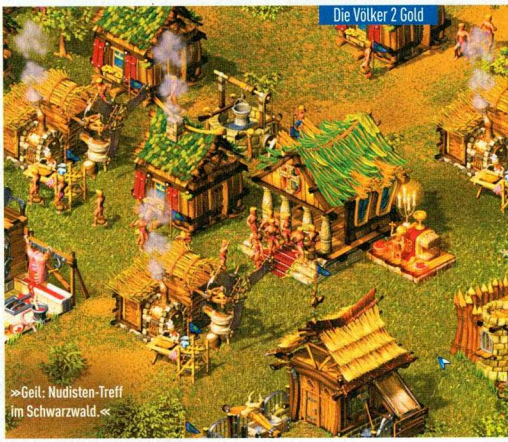
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 90% |
| STEUERUNG | 81% |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 80% |
| MEHRSPIELER | 70% |

**EINZELSPIELER 87%**

*SEHR GUT – Nach wie vor eines der besten Echtzeit-Strategiespiele, Pflichtkauf!*

# Wirtschaftsgiganten

Jetzt wird wieder in die Hände gespuckt, wir steigern das Bruttosozialprodukt! Zwar nicht im echten Leben (hoffnungslos!), dafür mit den fünf Wirtschaftssimulationen dieser Spielesammlung. Beim sechs Jahre alten *Industriegigant Gold* errichten Sie alle Arten von Industrien, kaufen Rohstoffe und erzeugen daraus Produkte, die Sie für teures Geld verhökern. Die *Gold*-Edition bietet zusätzliche Missionen und eine Übersichtskarte. *Der Verkehrsgigant Gold* (inklusive Erweiterungs-Set) macht Sie zum Manager des öffentlichen Nahverkehrs. Mit Bussen sowie S-, U- und Straßenbahnen müssen Sie dem wachsenden Individualverkehr neue Konzepte entgegensetzen. Aufbauen, Entdecken, Forschen und Kämpfen heißt es hingegen beim *Siedler*-Konkurrenten und Aufbaustrategie-Hit *Völker 2 Gold*, das zusätzlich das Add-on enthält. Außerdem dabei: *Die Gilde*, eine sehr gute mittelalterliche Lebenssimulation rund um Handel, Habsucht und Intrigen, sowie der eher mittelprächtige *Hotel Gigant*. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Hotel-Managers und tapezieren sich beim Einrichten diverser Schlafgemächer fast zu Tode. CHRISTIAN SAUERTEIG


Die Völker 2 Gold

»Geil: Nudisten-Treff im Schwarzwald.«

**FAZIT**

CHRISTIAN SAUERTEIG

Abgesehen von *Hotel Gigant* trägt die Wirtschaftsgiganten-Sammlung ihren Namen zu Recht. Durchweg empfehlenswerte WiSims bieten wochenlangen Spielspaß für kalte Winterabende, auch wenn *Völker 2 Gold* und *Industriegigant Gold* technisch nicht mehr auf dem neuesten Stand sind.

**WIRTSCHAFTSGIGANTEN**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 300 MHz, 64 MByte RAM, 450 MByte HD Win95 | **GENRE:** | Spielesammlung |
| | **PREIS:** | Ca. € 40,- |
| | **ENTWICKLER:** | Jowod, Neo, 4 Head St. u. a. |
| | **VERTRIEB:** | Koch Media |
| **TESTS IN AUSGABE:** 08/1997, 04/2000, 08/2001, 04/2002, 06/2002 | **INTERNET:** | www.kochmedia.com |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** U. a. siedeln und wirtschaften bis zu acht Spieler gemeinsam. (1 Sp./CD)

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 2-8 Spieler
**INTERNET:** 2-8 Spieler

**DAS URTEIL**

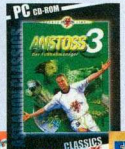
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 83% |
| STEUERUNG | 79% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 69% |
| MEHRSPIELER | 70% |

**EINZELSPIELER 73%**

*GUT – Ordentliche, aber leicht altersschwache WiSim-Sammlung*

## DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

Age of Wonders


Anstoss 3 – Gold

Ballerburg

Commandos 2

Der Anschlag

Destroyer Command

Duke Nukem Manhattan Project

Emergency 2

Excessive Speed

Half-Life

Racing Simulation 3

WWE Raw

| TITEL | GENRE | ANBIETER | BUDGET-WERTUNG | PREIS |
|---|---|---|---|---|
| **Age of Wonders** | Strategie | Green Pepper | 71 % | € 7,- |
| **Anstoss 3 – Gold** | WiSim | Ascaron | 79 % | € 15,- |
| **Ballerburg** | Strategie | Green Pepper | 70 % | € 7,- |
| **Commandos 2** | Strategie | Eidos | 87 % | € 20,- |
| **Der Anschlag** | Taktik-Shooter | Die Pyramide | 66 % | € 10,- |
| **Destroyer Command** | Strategie | Die Pyramide | 42 % | € 10,- |
| **Duke Nukem Manhattan Project** | Action | Die Pyramide | 62 % | € 10,- |
| **Emergency 2** | Strategie | Die Pyramide | 72 % | € 10,- |
| **Excessive Speed** | Rennspiel | Trend Verlag | 50 % | € 5,- |

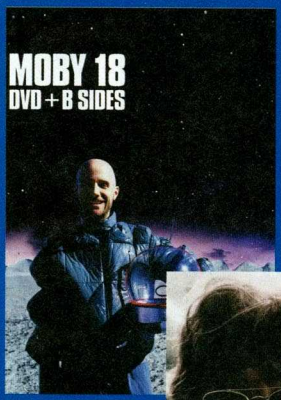
| TITEL | GENRE | ANBIETER | BUDGET-WERTUNG | PREIS |
|---|---|---|---|---|
| **Half-Life (dt.)** | Ego-Shooter | Sierra | 73 % | € 10,- |
| **Racing Simulation 3** | Rennsimulation | Ubisoft | 55 % | € 15,- |
| **WWE Raw** | Sport | ak tronic | 66 % | € 10,- |
| **Wirtschaftsgiganten** | | Koch Media | 80 % | € 40,- |
| **Die Gilde** | WiSim | | 79 % | |
| **Hotel Gigant** | WiSim | | 54 % | |
| **Industriegigant Gold** | WiSim | | 69 % | |
| **Verkehrsgigant Gold** | WiSim | | 70 % | |
| **Völker 2 Gold** | WiSim | | 71 % | |

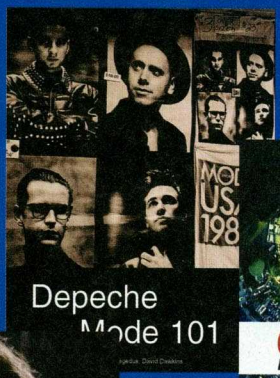
www.musicprint.mueller.de

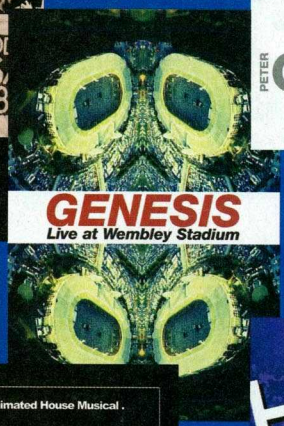
# MUSICPRINT

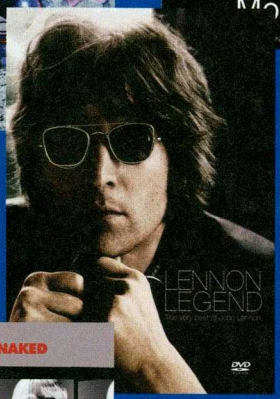
## DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.

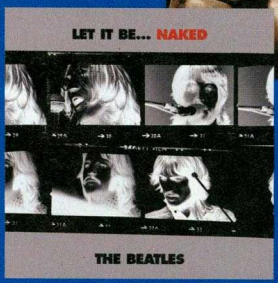
**Kostenlos erhältlich in allen Müller For Music-Filialen.**

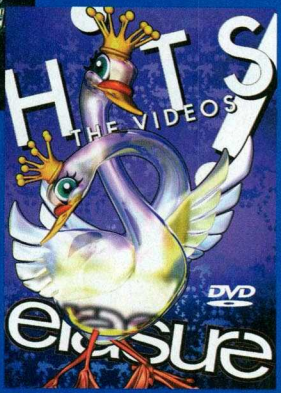






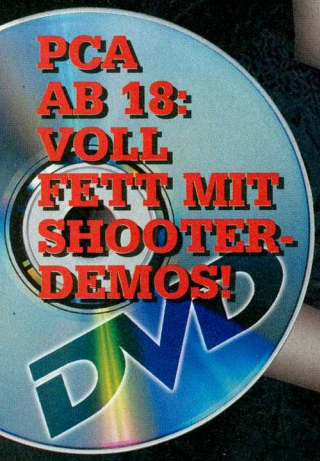

## DVD-Highlights in der aktuellen Ausgabe

jetzt bei Müller erhältlich!

for music

# Achtung! Unzens Die PC-ACTION-

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die PC-ACTION-Ab-18-Edition. Ungeniert und unzensiert mit Demos, Videos und Trailern zu **ALLEN WICHTIGEN** PC-Spielen auf DVD!



# iert & nur im Abo Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Dadurch müssen die Leser unserer Kiosk-Ausgabe mit massiven Änderungen rechnen, was die Inhalte unserer Datenträger betrifft. Demos zu Ego-Shootern mit Ab-18-Freigabe auf der PC-ACTION-DVD gehören aus rechtlichen Gründen der Vergangenheit an.

## ACTION OHNE ACTION? NIEMALS!

PC ACTION hat sofort reagiert: Jetzt gibt es exklusiv und **NUR** im Abo die PC-ACTION-Ab-18-Edition (darf leider nicht frei im Handel verkauft werden): mit Demos, Videos und Trailern auf DVD. Und das auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung erfolgt nur an Personen, die geprüftermaßen volljährig sind!

## D NO – A & CH GO!

Wichtig: Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert. Eine Abo-Umstellung ist also nicht notwendig!

## SO LÄUFT'S AB

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres gültigen Personalausweises (Vorder- u. Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

**PC ACTION Abo-Service**
**Postfach 11 29**
**23612 Stockelsdorf**
**Fax: 0451-4906-770**
**E-Mail: computec.abo@pvz.de**

### Die Unterschiede im Überblick

**PC ACTION mit DVD Kiosk-Ausgabe:**
Demos, Videobeiträge und Trailer nur zu Spielen mit Altersbeschränkung bis maximal USK 16.

**PC ACTION mit DVD Ab-18-Abo-Ausgabe:**
Demos, Videos, Trailer, Maps, Mods, Tools zu **ALLEN WICHTIGEN** Spielen!

PC ACTION

## ⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

### Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-ACTION-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

**Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.**

**Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!**

**Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-ACTION-Abo geschickt wird** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

## ⇩ PC-ACTION-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

### Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).

(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/Ausgaben)

**Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.**

**Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!**

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



ttp://ab18

# SPIELER FORUM

»Kommt ein Skelett in die Bar: „Ein Bier und einen Lappen zum Aufwischen, bitte!" «

PC ACTION SUPER-MOD

## Ist es nicht mehr indiziert ...

... spielt es sich ganz ungeniert! Juhu! Endlich dürfen wir wieder Mods für UT 2003 präsentieren!

**UT 2003** | Es ist wieder so weit. Sehr geehrte Damen und Herren, ab diesen Monat dürfen wir wieder *UT 2003*-Dateien auf die Heft-DVD packen! Sie verstehen nur Bahnhof? Dann wollen wir den Sachverhalt kurz erklären. *UT 2003* wurde indiziert. Somit durfte in Deutschland nicht mehr darüber berichtet werden. Jetzt gibt es von Atari eine spezielle, auf den deutschen Markt zugeschnittene Version. Den Begriff „zugeschnitten" dürfen Sie ruhig wörtlich nehmen, da das Ganze ziemlich entschärft wurde. Grünes Blut ist angesagt und Gliedmaßen lassen sich jetzt auch nicht mehr wegschießen. Spaß macht das Ganze trotzdem noch!

### BALSAM FÜR DIE SEELE

Einer der beliebtesten *UT 2003*-Mods wurde gehörig aufgemöbelt, seit wir zuletzt darüber berichteten. *Deathball*, das Fußballspiel der Zukunft, zeigt sich nicht nur verbessert, sondern ebenso um eine zweite Spielvariante erweitert. Jetzt können Sie zusätzlich Tennis spielen! Da die genialen Jungs von Team Vortex immer nur Top-Arbeit abliefern, ist Gaudi garantiert. Einzel-Matches und gemischte Doppel sind nicht nur im privaten Netzwerk möglich. Es gibt nix Lustigeres, als online an einem Tennis-Turnier teilzunehmen und *Deathball* macht dies möglich. Dafür wollen wir dem Herren danken! Übrigens soll *Deathball* 1.9 einen weiteren Spielmodus namens „Warfare" enthalten. Das Spielprinzip erinnert nicht nur entfernt an die beliebte *Worms*-Reihe. Zwei Teams geben sich rundenweise was auf die Mütze und laut den Entwicklern macht Warfare ziemlich süchtig. Wir sind gespannt!

### GÖTTERDÄMMERUNG

Ein weiterer, cooler Mod ist *Godz*. Hier schlüpfen Sie in die Rolle echter Götter, die sich im größten Turnier des Universums eins aufs Maul geben. Dies geschieht rundenweise und nachdem man sich eingespielt und die Steuerung verinnerlicht hat, fesselt *Godz* ungemein. Damit die Macher nicht von islamischen Fundamentalisten und Vatikan-Killern aufgesucht werden, haben sich die Macher auf fiktive Gottheiten festgelegt – Blasphemie ist also nicht angesagt. Spaß macht es trotzdem und das liegt nicht nur an der opulenten Optik. Wer also mal was Neues ausprobieren will, sollte sich *Godz* unbedingt ansehen!

### NEUE DOMÄNE?

Der Mod *Domain 2049* hat nichts mit irgendwelchen Internet-Präsenzen zu tun, sondern bietet taktische Team-Shooter-Action. Vom Spielprinzip erinnert *Domain* an den Mehrspieler-Modus von *I.G.I. 2*. So müssen etwa im „Objective Match" zwei rivalisierende Teams eine Kette von Missionszielen erreichen, um das Spiel zu gewinnen. Andere Spielmodi wie „Resource Control", das eine Art Capture the Flag darstellt, dürfen sogar maximal vier Teams zocken. Wem die anderen vorgestellten Mods zu abgefahren sind, sollte es daher ruhig mal mit *Domain 2049* probieren. Unser Dank geht übrigens an eXtreme Players. Diese Jungs haben uns die Dateien

# Die Ich-AG

## Für MAX PAYNE 2 gibt es die ersten Mods, darunter einen, der das Spiel zu einem Ego-Shooter macht.

**Max Payne 2** | Kaum ist der gute Max wieder da, lassen auch die Mods nicht lange auf sich warten. Noch gibt es zwar keine wirklich dicken Mods, doch so etwas braucht ja Zeit. So tummeln sich diverse Blut-Patches und ähnlich unaufwendiges Zeugs im Netz. Besonders cool ist dagegen momentan der First-Person-Mod. Da spielt sich der Titel wie ein waschechter Ego-Shooter! Mods des indizierten Vorgängers sind mit Teil 2 übrigens nicht kompatibel. Hoffen wir, dass die bekannten *Matrix*- und *Katana*-Mods so schnell wie möglich umgesetzt werden. Alles Wichtige zum Thema *MP2*-Mods finden Sie auf http://maxpayne.gamevision.g2h.de. Doch auch ein Besuch der Spiele-Seite lohnt sich. Da gibt es sogar schon offizielle Bonus-Missionen.

AHMET ISCITÜRK

**Info:** http://maxpayne.gamevision.g2h.de
www.maxpayne2.com

»Ein toller Hecht mit Hechtheits-Zertifikat sorgt immer für Hecht und Ordnung.«

## INHALT


**UT 2003**

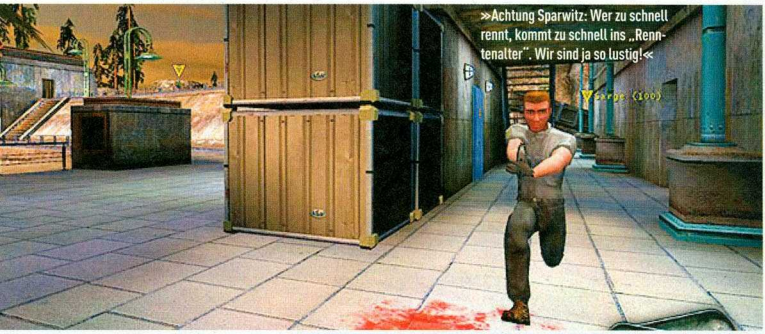
| | |
|---|---|
| Deathball | Seite 152 |
| Godz | Seite 152 |
| Domain 2049 | Seite 152 |
| **MAX PAYNE 2** | **SEITE 153** |

**GTA 3**

| | |
|---|---|
| Paper Jam 14 | Seite 154 |

**BATTLEFIELD 1942**

| | |
|---|---|
| Grand Prix | Seite 154 |
| Operation Anubis | Seite 154 |
| G.I. Joe | Seite 154 |
| **RTCW: ENEMY TERRITORY** | **SEITE 156** |
| **SURF DOCH MAL DA RUM** | **SEITE 156** |
| **NEVERWINTER NIGHTS** | **SEITE 157** |
| **NHL 2004** | **SEITE 157** |

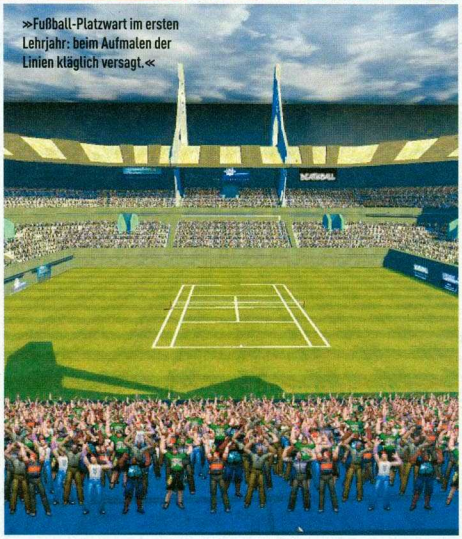



»Achtung Sparwitz: Wer zu schnell rennt, kommt zu schnell ins „Renntenalter". Wir sind ja so lustig!«

rangeschafft und damit das auch so bleibt, müssen wir brav schleimen!

AHMET ISCITÜRK

**Info:**
www.deathball-tennis.com
www.deathball.net
www.domain2049.com
www.planetunreal.com/godz



»Fußball-Platzwart im ersten Lehrjahr: beim Aufmalen der Linien kläglich versagt.«

### AUF DVD

**Mod: UT 2003**
Autor: Invasion-Team
**Filenamen: deathball18.exe**
**eXp UT_Pack domain_alpha_1.5.zip**
Voraussetzungen: UT 2003

**Pro + Contra:**
- ➕ Abwechslung pur
- ➕ Ausgefallene Ideen

***Fazit: „Endlich dürfen wir wieder unseren Liebling präsentieren!"***

### WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bbf@pcaction.de.

### GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: Die Nummer 1 der deutschen Online-Magazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wollen auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen, dann schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

# Sperr die Lauscher auf!

Bei PAPER JAM 14 gibt's ordentlich was auf die Ohren.

**GTA 3/Vice City** | Keine Sorge, liebe Leser. Die beliebteste Radioshow der Republik ist nicht tot. *Paper Jam 14* traf vergangenen Monat bloß wenige Stunden zu spät ein. Und da war die DVD bereits auf dem Weg ins Presswerk. Die Folge: Tausende Drohmails verärgerter Fans überfluteten unser Postfach. Herzlichen Dank! Eigentlich hätten wir Sie dafür noch einen Monat zappeln lassen sollen, aber solche Unmenschen sind nicht einmal wir. Deshalb finden Sie auf der DVD die fehlende Episode 14 von Moderator Unruheherd. Viel Spaß beim Anhören! BENJAMIN BEZOLD

## PAPER JAM 14

1. Las Vegas – Kein Liebeslied
2. Ede Whiteman – Was ihr auch tut
3. Nekst86 feat. DJ Spinback & Christoph – Befreiung
4. Band ohne Anspruch – Schlecht, dass es dich gibt
5. Da HipHop Messiah – Sometimes
6. Sick And Wired – I'm Alive
7. Lion aka Lea-Won – Finstere Zeiten
8. Soundforschungslabor Dortmund – Mann O Mann
9. Jonny Bockmist feat. Bazz – Bockmist & Bazz
10. Triada Klan – Ptica
11. One Size Fits All. – O.S.F.A.
12. Kaos & Koljah – Fehl Am Platz
13. Da HipHop Messiah – Augustina, You're The One
14. MC Kurios – Nichts im Leben
15. Mi.Se – Das Für
16. Wüstenplanet – Stille

*[Diese Folge ist Alessia aka. Goomp gewidmet – Rest In Peace]*

**AUF DVD**

**Musik: GTA 3**
Autor: Unruheherd
**Filenamen: paperjam14.zip**
Voraussetzungen: MP3-Player
**Pro + Contra:**
+ Paper Jam at its best!
+ Gratis-Mucke
*Fazit: „Da fliegen Ihnen die Ohren weg."*

# Mach's bleifrei!

Battlefield mal ohne Knarre: Zurren Sie den Gurt fest! In GRAND PRIX fahren Sie mit F1-Rennern um die Wette.

**AUF DVD**

**Mods: Battlefield 1942**
Autor: Diverse
**Filenamen: BF1942 Pack eXP.zip**
**bfgp.exe**
Voraussetzungen: Battlefield 1942
**Pro + Contra:**
+ Drei starke Mods
− Noch recht wenig Server
*Fazit: „Aller guten Dinge sind drei."*

»Jacques Villeneuve: Kaum arbeitslos, schon fährt er auf dem Strich.«

»Papa Schlumpf: Bart verrutscht.«

**Battlefield 1942** | Seien Sie doch ehrlich. Hatten Sie in jüngster Zeit nicht auch ein bisschen das Gefühl, dass den *Battlefield*-Moddern die Ideen ausgehen? Außer *Desert Combat* und diversen Weltkriegs-Erweiterungen kam nur wenig Abgefahrenes. Damit ist jetzt Schluss. Colonel Mugworth sei Dank. Der amerikanische Hobby-Programmierer bastelte im Alleingang die wohl außergewöhnlichste *Battlefield*-Erweiterung aller Zeiten: *Grand Prix*. Statt Ballermänner spielen Rennautos die Hauptrolle. Mit den hochgezüchteten PS-Boliden brettern Sie über vier Kurse. Wer innerhalb einer vorgegebenen Zeit die meisten Runden absolviert, gewinnt. Wie bei einer Formel-1-Veranstaltung steht auch bei *Grand Prix* die Teamarbeit an erster Stelle. Will heißen, es wird nicht nur gefahren, sondern auch kräftig in der Box repariert. Wer den Schraubenschlüssel bekommt, legen Sie möglichst vor einem Rennen fest. Denn nichts ist ärgerlicher als eine Mannschaft, die fünf Fahrer, aber keinen Mechaniker hat. Ferner gibt es drei neutrale Charakterklassen: Streckenmarshall, Kameramann (im Hubschrauber) und Zuschauer. Alles in allem ist *Grand Prix* eine verdammt spaßige Erweiterung. Vor allem für Motorsportfans. Schade nur, dass der Mod (noch) auf wenigen Servern gespielt wird.

### GEHEIMSACHE

Was wäre, wenn der Zweite Weltkrieg bis in die 50er Jahre gedauert hätte? Mit dieser Frage beschäftigt sich *Operation Anubis*. Ähnlich wie beim offiziellen *Battlefield*-Add-on *Secret Weapons of WW2* stehen in *Operation Anubis* Fahr- und Flugzeuge aus geheimen Forschungslaboratorien im Vordergrund. Dazu zählen zum Beispiel der amerikanische Düsenjet P-80 Shooting Star oder die Messerschmitt 329. Da die drei Karten unserer Version sehr groß sind, sollten mindestens 40 Spieler an den Online-Schlachten teilnehmen. Alles andere als realistisch geht es bei *G.I. Joe* zu. Dieser Spaß-Mod verschlägt Sie in die futuristische Welt des gleichnamigen amerikanischen Comic-Helden. Mit Laserwaffen und aberwitzigen Hubschraubern rücken Sie dem Feind auf die Pelle. Die neueste Version nennt sich Mini-Mod und entschädigt für die fehlerhafte Alphaversion vom März. Bugs halten sich jetzt in Grenzen, die Karten und Modelle sind liebevoll gestaltet. Um die drei Mods von unserer DVD zu installieren, entpacken Sie die entsprechenden Dateien in das Unterverzeichnis „Mods" im *Battlefield*-Ordner. Anschließend starten Sie *Battlefield 1942*, gehen auf „Eigenes Spiel" und „aktivieren" die gewünschte Erweiterung. BENJAMIN BEZOLD

**Info:** www.extreme-players.de
www.planetbattlefield.com/bfgp
http://operationanubis.uat.edu
www.planetbattlefield.com/gi

# Fit for Gaming

Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, können Sie unter diesem heißen Gamer-Stuff Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

GamersWear®

Weitere Infos unter: www.gamerswear.de

**T-Shirt „Counter"**
Endlich können Gamer ihre Leidenschaft in sportlichem Style zeigen. Der Counter in Weiß ist auf einen rot-blauen Hintergrund gesetzt. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. 100 % Cotton.

**T-Shirt „HiRes"**
Das Motto „Maximum E-Sport Performance" richtet sich nicht nur an alle PC-Tuner und Case-Modder, sondern an alle Spieler, die endlich ihre Leidenschaft für gnadenlose Grafik-Power zum Ausdruck bringen wollen.

**T-Shirt „I've seen French school girls shoot better"**
Dieses Shirt ist für jeden LAN-Party-Enthusiasten und Default-Daddelgott, der sich durch diese dezente Anmache von seinen Mitstreitern abheben will. Provozierend auf leuchtendem Rot.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 60,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 60,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 60,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ❒ T-Shirt „Counter" Gr. M (Art.-Nr. 002360)
- ❒ T-Shirt „HiRes" Gr. M (Art.-Nr. 002362)
- ❒ T-Shirt „School Girls" Gr. M (Art.-Nr. 002358)
- ❒ T-Shirt „Counter" Gr. L (Art.-Nr. 002361)
- ❒ T-Shirt „HiRes" Gr. L (Art.-Nr. 002363)
- ❒ T-Shirt „School Girls" Gr. L (Art.-Nr. 002359)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA JA 04

»Kurz vor dem Touchdown: Spielabbruch aufgrund Zuschauermangels.«

# Football's coming home!

## Keine Sorge, von stupiden Fangesängen bleiben Sie in unserem zweiten ENEMY TERRITORY MAPPACK verschont.

**RtCW: Enemy Territory** | Na, hängen Ihnen die Standardkarten von *Enemy Territory* langsam zum Hals raus? Dann schauen Sie doch mal auf unsere DVD! Dort finden Sie fünf grandiose Maps, die wochenlangen Spielspaß garantieren. Allen voran Fidel's Footy Return. In einem britischen Football-Stadion klauen Sie Goldbarren aus der gegnerischen Touchdown-Zone und schleppen diese in Ihr Tor. Wer als Erstes drei mopst, hat gewonnen. Aber Vorsicht: Im Vergleich zum echten Football geht es bei Fidel's Footy Return noch einen Tick härter zur Sache. Schließlich tragen die Mitspieler Waffen. Ausführliche Beschreibungen zu den übrigen Karten (The Atlantic Wall, Nachteinbruch, Operation: Gunfire, Stonehenge King Of The Hill) und eine Installationsanleitung finden Sie in der Readme-Datei auf der DVD. Für alle, die schon immer mal wissen wollten, wie Profis in *Enemy Territory* zu Werke gehen, haben wir ferner eine Reihe spannender Videos vom sechsten und siebten *ET*-Cup von Planetwolfenstein.de auf die Silberscheibe gebannt. Viel Spaß beim Anschauen! BENJAMIN BEZOLD

**Info: www.planetwolfenstein.de**

**AUF DVD**

**Karten, Demos:**
**RtCW: Enemy Territory**
Autor: Diverse
**Filenamen:**
**planetwolfenstein.de_et_mappack2.zip, et-cup_7_demopack.zip**
Voraussetzungen: RtCW: Enemy Territory
**Pro + Contra:**
+ Klasse Quintett
− Noch immer kein Mod
***Fazit: „Damit bringen Sie die Telefonleitung zum Glühen."***

# SURF DOCH MAL DA RUM!

| SPIEL/SEITE | INTERNET-ADRESSE | WAS GIBT'S 'N DA? |
|---|---|---|
| **SPIELE & MODS** | | |
| Alles | www.extreme-players.de | Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön! |
| Rainbow Six | www.RainbowSix.org | Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (Schreibt sich wirklich so!) aufgearbeitet! |
| Splinter Cell | www.splintercelluniverse.de | Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema. |
| Alles | www.00network.org | Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt. |
| Battlefield 1942 | www.battlefield-1942.net | Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab! |
| Battlefield 1942 | www.panzerfahren.de | Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn! |
| Alles | www.modguide.de | Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel! |
| Mafia | www.thirdperson.de | Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig! |
| Half-Life 2 | www.Halflife-2.INFO | Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig. |
| Warcraft 3 | www.warcraft.de | Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht! |
| GTA 3 | www.planetgta3.de | Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt. |
| Half-Life | planethalflife.com/modcentral | Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht! |
| Half-Life | www.halflife.de | Alles zum Thema *Half-Life* und *Half Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web! |
| Counter-Strike | www.counter-strike.net | Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots. |
| Counter-Strike | www.clan00.de | Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken! |
| Firearms | www.firearmsmod.de | Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten. |
| Operation Flashpoint | www.ofp-editing.de | Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler |
| FIFA | www.fifa-news.de | Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze! |
| MoH: Allied Assault | www.planetmedalofhonor.com | Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins. |
| Serious Sam 2 | www.serioussam.de | Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden. |
| Jedi Knight | www.darth-sonic.de | Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch. |
| Enemy Territory | www.planetwolfenstein.de | Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps. |
| Flight Simulator | www.flugsimulation.com | Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien. |
| **COMMUNITY** | | |
| Clan-Seite | www.mymtw.de | Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie! |
| Clan-Seite | www.schroet.de | Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*. |
| Szene-Seite | www.cs-scene.de | Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht. |

# Hau den Ahmet!

## Der NEVERWINTER NIGHTS-PC-ACTION-Mod von Dragon Productions geht in die zweite Runde.

»Ahmet Iscitürk: Das Fitnessstudio zeigt Wirkung.«

**Neverwinter Nights** | Sie stehen auf bescheuerte Mods? Dann stellen Sie schon mal den Sekt kalt. Zum Jahreswechsel wollen die Dragon Productions nämlich das zweite Kapitel von *PCA-Adventures* fertig haben. Hauptschauplatz der *Neverwinter Nights*-Erweiterung ist diesmal das Lager des PC-GAMES-Clans. Ein schrecklicher Ort, an dem Gestalten ihr Unwesen treiben, die selbst einem hartgesottenen PC-ACTION-Redakteur das Fürchten lehren. Damit die Gruselstunden nicht in eine Ruckelorgie entarten, besteht das Kapitel 2 aus mehreren Modulen. Klasse, was? Zum Schluss noch ein kleiner Aufruf an alle Hobby-Mapper. Die Dragon Productions suchen noch fähige Leveldesigner. Wenn Sie also an diesem epischen Meisterwerk mitwirken möchten, wenden Sie sich an creeper@dragon-productions.de. BENJAMIN BEZOLD

**Info: www.dragon-productions.de**

# „WIR SIND VERRÜCKT!"

**„Um individuelle Schnürsenkel kümmern wir uns später". Die sind irre, diese eishockeyverrückten Add-on-Bastler. Und Frank Häusler (34) aus Gemünden am Main ist ihr Anführer.**

»Anstaltsleiter: Blaue Arbeitskleidung hat beruhigende Wirkung.«

**PC ACTION Wir haben festgestellt: Ihr spinnt! So wie wir. Sehr sympathisch! Hochauflösende Tornetze? Eigene Gesichter in den Zuschauerrängen? Welche bewusstseinserweiternden Mittel muss man nehmen, um auf solche Ideen zu kommen?**

**FRANK:** Ein bisschen verrückt sind wir sicher, denn wir investieren sehr viel Zeit in die Add-ons. Aber was kann es Schöneres für einen Eishockey-Fan geben als die Partie, die man in der Eishalle live gesehen hat, später zu Hause noch mal originalgetreu nachspielen zu können? Außerdem ist die Sommerpause im Eishockey immer verdammt lang. Da braucht man was, um den Entzug der Droge Eishockey gut zu überstehen. Sonst ist nur starker Kaffee erlaubt, um in den langen Nächten bei der Add-on-Erstellung durchzuhalten.

**PC ACTION Wir verstehen! Kaffee mit 'nem Schuss Rum. Oder auch mal umgekehrt, gell? Wenigstens stehst du dazu, dass ihr verrückt seid. Wie viele Irre hocken in eurer Anstalt und arbeiten an den Add-ons?**

**FRANK:** Es gibt keine feste Mannschaft, wir sind alle freie Mitarbeiter ohne feste Arbeitszeit. Aber es gibt einen harten Kern von rund zehn Add-on-Erstellern. Und die Zahl wächst. Wir haben inzwischen fast für jedes DEL-Team jemanden, der sich speziell um die Add-ons für sein jeweiliges Team kümmert.

**PC ACTION Ihr baut doch wohl nicht für jeden Spieler authentische Schlittschuhschnürsenkel – aber welche Feinheiten erwartet Fans von *NHL 2004* in den nächsten Wochen auf eurer Seite?**

**FRANK:** Du wirst lachen, aber es ist bei *NHL 2004* tatsächlich möglich, jedem Spieler seinen individuellen Schläger und seine individuellen Schlittschuhe mit den Lieblingsschnürsenkeln zuzuordnen. Das ist momentan aber nicht so interessant. Um Feinheiten wie individuelle Schnürsenkel kümmern wir uns später.

**PC ACTION Schnürsenkel? Stopp, Frank, das is doch nicht dein Ernst? SO nicht! Denn: Fürs Verarschen von Leuten sind wir zuständig! Wir haben nicht wirklich Schnürsenkel gemeint. Wir dachten an weiteren Atmosphäre-DEL-Schnickschnack drumrum und fragen uns, ob ihr auch ein Herz für Zweitligateams habt ...**

**FRANK:** Um echte DEL-Atmosphäre zu bekommen, gibt es von uns das DEL-Schiedsrichtertrikot, die originalgetreue Werbebande, authentische Eisflächen im neuen großen Format mit allen Werbelogos an der richtigen Stelle, die Videowürfel, Zuschauer mit Fanschals und -trikots und für jedes Stadion ein eigenes Ladebild. Zusätzlich wird für jedes DEL-Team wie für die NHL-Clubs ein eigener Menühintergrund verfügbar sein. Wir vergessen natürlich auch die 2. Bundesliga und die Oberliga nicht. Dafür wird's eigene Add-ons geben, die Fans dieser Teams erstellen.

»Scheiße, BH verrutscht.«

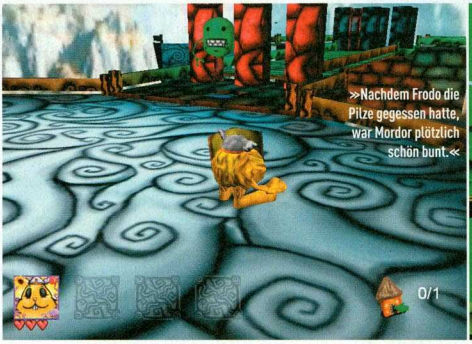
Wenn der Stürmer jetzt flach aufs linke Eck schießt, kann der Verteidiger morgen nicht mehr kraftvoll zubeißen.

# Eisbegehrter Stoff!

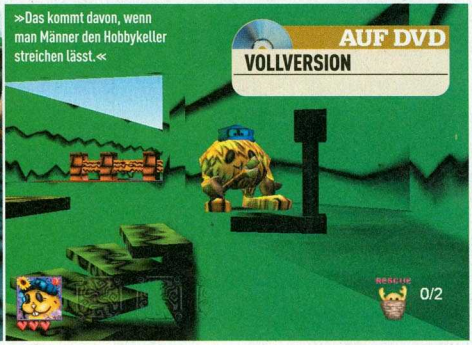
## Wie Sie die Deutsche Eishockeyliga (DEL) in NHL 2004 noch authentischer nachspielen können.

**NHL 2004** | Wenn ein paar Fans nicht mehr alle Pucks im Schrank und damit einen ebensolchen Schuss wie wir PC-ACTION-Redakteure haben, ist das einen Bericht wert: Mit viel Liebe zum Detail und ohne Rücksicht auf Zeitverluste kreieren sie Add-ons für *NHL 2004*. Die DEL-Teams mit den Aufstellungen der vergangenen Saison sind Ihnen nicht aktuell genug? Sie empfinden die mittlerweile zweitklassigen Schwenninger als Fremdkörper in der Liga und wollen Aufsteiger Freiburg virtuell zum Titel führen? Zusätzliche Stadiongesänge einbauen? Oder nur mal in einem Forum mit Leuten diskutieren, die sich mit dem aktuellen EA-Sports-Kracher perfekt auskennen und auch gern Tipps geben? Auf der Seite www.frank25.de finden Sie alles, was Sie brauchen – und sogar noch mehr (siehe Interview „Wir sind verrückt!"). PC ACTION jedenfalls verleiht den Jungs symbolisch das Goldene Suspensorium. HARALD FRÄNKEL

**Info: www.frank25.de**




»Nachdem Frodo die Pilze gegessen hatte, war Mordor plötzlich schön bunt.«




»Das kommt davon, wenn man Männer den Hobbykeller streichen lässt.«

# Ta-Ta Mahatta

Der Name klingt ein wenig nach *König der Löwen*. Sie wissen schon: Hakuna Matata und so. Mit Afrika und Warzenschweinen hat *Ta-Ta Mahatta* trotzdem nichts am Hut. Hier geht es um Pilzkulturen und Pseudohamster. Und zwar verpestet eine Fungi-Kolonie aus einem verrotteten Butterbrot das Land Ta. Was nach typischer Junggesellen-Idylle klingt, ist für die Ta-Tas überhaupt nicht lustig, schließlich bedroht das Ganze deren Lebensraum. Ta-Tas, das sind runde Wesen, die aussehen, als hätten ihre Erfinder einen Hamster mit einem Tennisball gekreuzt. Sie steuern im Spiel abwechselnd vier dieser Drollinger samt unterschiedlicher Fähigkeiten. Ziel: den weißen Ta-Ta finden. Nur der kann das Land retten. Wer gerne Kisten in Löcher schiebt, Schalter drückt oder Ausgänge sucht, kommt auf seine Kosten. Ein gelungenes Jump & Run.

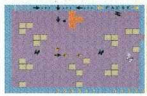
JOACHIM HESSE

**Info: www.renegadeware.com**

**KOMMENTAR**

JOACHIM HESSE

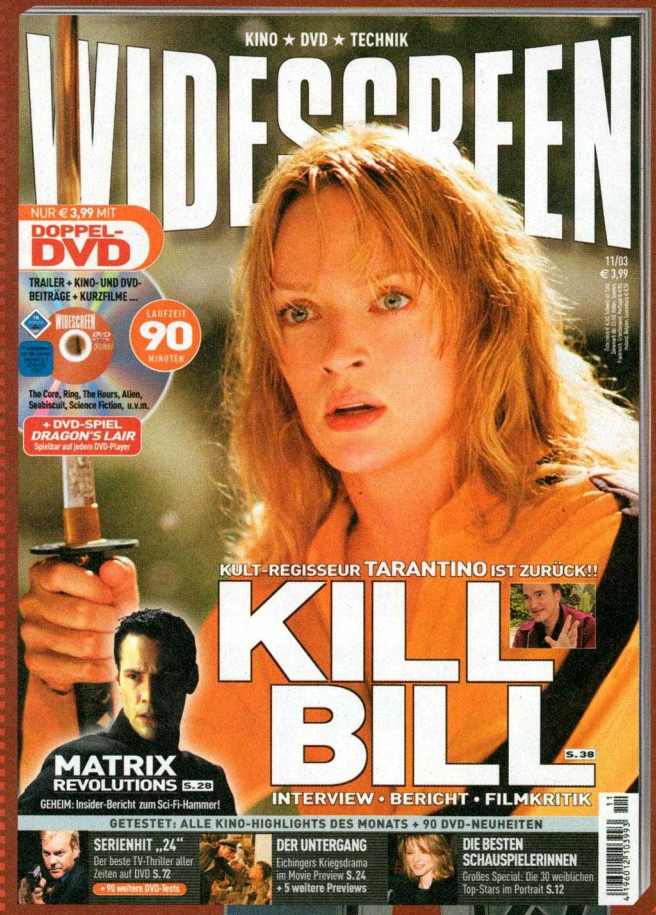
Tatatataaa! *Ta-Ta Mahatta* ist da! Dass das Spiel beileibe nicht so ballaballa ist wie sein Name, merken Sie nach der ersten Spielminute. Ein umfangreiches und hübsches 3D-Abenteuer! Unbedingt testen!

| | Titel | Story | Spielt sich wie | Download und Fazit |
|---|---|---|---|---|
| | **ETENNIS**<br>Geschicklichkeit<br>0,7 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Sie bewegen Ihren Schläger mit der Maus und schlagen den Ball in die gegnerische Hälfte. Wenn Ihr Kontrahent den Ball durchlässt, erhalten Sie einen Punkt. Anschneiden erwünscht! | *Pong*, nur vertikal | www.oaa-power.de<br>Es gibt Spannenderes, viel Spannenderes. Aber manchmal muss man eben die Zeit totschlagen. |
| | **GUNNER 2**<br>Action<br>6,4 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Wir sagen es Ihnen mit den Worten von Metallica: „Kill 'em all!" In vier Episoden mit mehreren Levels beschützen Sie Ihre Basis. Die Angreifer attackieren Sie alle aus der Luft. | Eine Kreuzung aus *Moorhuhn* und *Battlefield 1942* | www.warlockstudio.com<br>Gut! Sehr sauber programmiert mit flüssiger 3D-Grafik. Wer sich registriert, erhält weitere Extras. |
| | **MEGAMANIE 2**<br>Action<br>1,7 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Mit einem Raumschiff schießen Sie von oben angreifende,Gegner ab. Ihr Raumschiff verfügt über zwei Schusstypen. Die brauchen Sie auch für die Endgegner, die Sie erwarten. | *Megamania* für Atari VCS oder *Space Invaders* | www.shareware-hits.de<br>Jochen Kärcher schickt Sie auf eine Zeitreise. Besonders was Grafik und Spielablauf angeht. Trotzdem spielbar. |
| | **PAKOON! 2**<br>Rennspiel<br>27,2 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Sie nehmen in einem von sieben Fahrzeugen Platz und rasen einen Berg hinab. Mal im Slalom an Fähnchen vorbei, mal auf Zeit. Fiese Sprünge inklusive. Geben Sie Gas! | Sven Hannawald, wenn er Auto fährt | www.pakoon.com<br>Viele Strecken und Wagen, coole Musik und gute Grafik. Und das ist ein Gratisspiel? Respekt! |
| | **SMV@DHG**<br>Geschicklichkeit<br>0,3 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Andreas Schierl lässt Köpfe rollen! Und zwar Lehrerköpfe. Mit virtuellen Bleistiften engen Sie deren Bewegungsmöglichkeiten ein. Wenn sich der Kopf kaum noch rühren kann, haben Sie gewonnen. | *Amidar* und wie sie alle hießen | www.anschisoft.de.vu<br>Welcher Schüler träumt nicht davon, Lehrerköpfe rollen zu lassen? Dank vieler Levels längerfristig spannend. |
| | **STRANDED**<br>Simulation<br>3,9 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Als Schiffbrüchiger stranden Sie auf einer verlassenen Insel irgendwo in den Tropen. In der Ego-Perspektive erkunden Sie die Gegend, suchen nach Essbarem und errichten ein Gebäude. | Ein Wochenende auf Diät | www.strandedgame.de.vu<br>Wer schon immer mal das Leben eines PC-ACTION-Redakteurs nachspielen wollte, greift zu Stranded! |
|  | **FIRE@DHG**<br>Denkspiel<br>0,9 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Die Schule brennt und es befinden sich noch Kinder im Klassenzimmer. Setzen Sie Pfeile so am Boden, dass die Schüler den rettenden Ausgang finden. Aber Achtung: Ihr Pfeilvorrat ist begrenzt. | *Chuchu Rocket* | www.anschisoft.de.vu<br>Hurra, hurra, die Schule brennt. Das Spiel unterhält Sie 18 Levels lang. Und das recht gut. |

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

ideenhaus muc

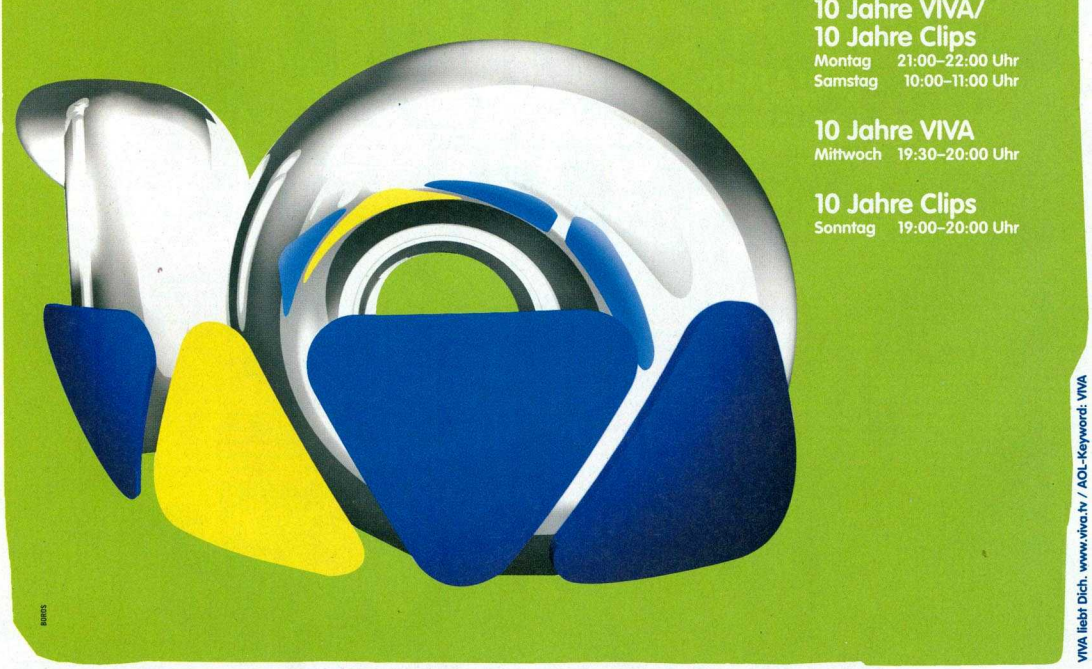
# DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



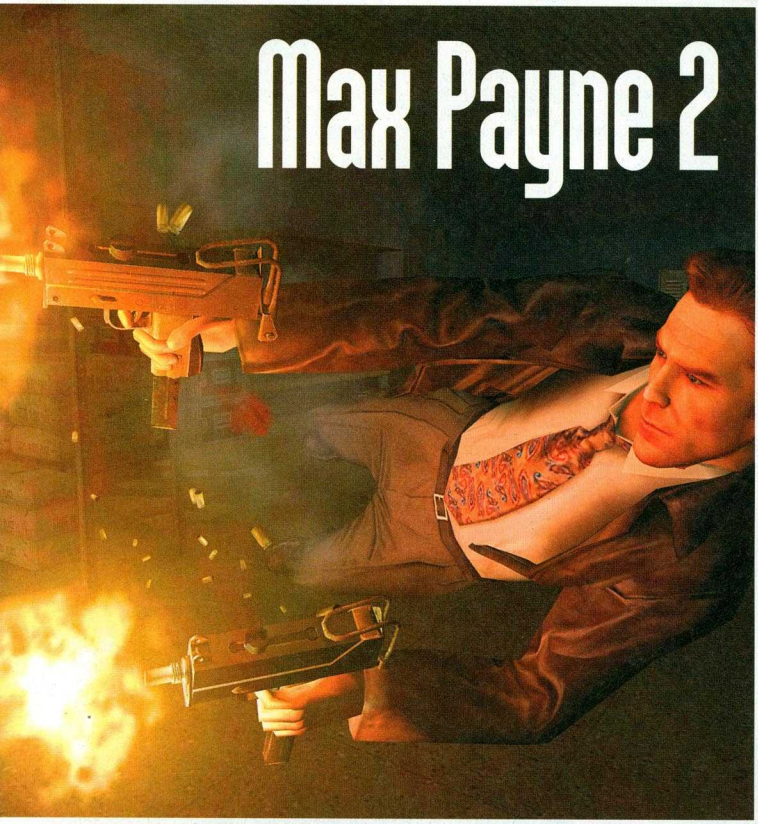

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

DANKE


10 Jahre VIVA/
10 Jahre Clips
Montag 21:00–22:00 Uhr
Samstag 10:00–11:00 Uhr
10 Jahre VIVA
Mittwoch 19:30–20:00 Uhr
10 Jahre Clips
Sonntag 19:00–20:00 Uhr
VIVA liebt Dich. www.viva.tv / AOL-Keyword: VIVA

# SPIELE TIPPS




## EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

**Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion PC ACTION**
**Kennwort: Tipps & Tricks**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**

**oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de**

## KURZTIPPS


| | |
|---|---|
| Age of Mythology: The Titans | 163 |
| Call of Duty | 163 |
| Contract Jack | 164 |
| Gothic 2 | 164 |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben | 164 |
| Jedi Knight: Jedi Academy | 163 |
| Mafia | 164 |
| Max Payne 2 | 162/163 |
| Star Trek: Elite Force 2 | 164 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 164 |
| Vietcong | 163 |


## SPIELETIPPS


| | |
|---|---|
| Call of Duty – Komplettlösung | 165 |
| Max Payne 2 – Komplettlösung | 169 |
| Silent Storm – Komplettlösung | 173 |
| Hidden & Dangerous 2 – Profi-Tipps | 177 |
| Fußballmanager 2004 – Profi-Tipps | 179 |
| Pro Evolution Soccer 3 – Profi-Tipps | 181 |


## PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen knifflgen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

**0190/824834***

**TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR**

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

## FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

## FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

| TITEL | SEITEN-UMFANG | NUMMER |
|---|---|---|
| XIII | 4 | 018 |
| Battlefield 1942: Secret W. | 6 | 008 |
| C&C Generäle: Die Stunde Null | 10 | 001 |
| Commandos 3 | 2 | 020 |
| Die Sims: Megastar, Allg. | 2 | 009 |
| Fluch der Karibik, Kompl. | 4 | 007 |
| Freelancer, Komplettlösung | 8 | 024 |
| Gothic 2, Kompl. Teil 1 | 6 | 021 |
| Gothic 2, Kompl. Teil 2 | 6 | 022 |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben, KL | 4 | 027 |
| GTA Vice City Monsterstunts | 2 | 013 |
| GTA Vice City Special | 8 | 005 |
| GTA Vice City, Kompl. | 12 | 006 |
| Indiana Jones 6, Kompl. | 6 | 004 |
| Jedi Knight: Jedi Academy, KL | 8 | 003 |
| Mafia, Komplettlösung | 8 | 012 |
| Medal of Honor: Breakthrough | 4 | 019 |
| Morrowind, Allgemeine Tipps | 2 | 014 |
| NWN: Der Schatten von Underntit | 4 | 011 |
| Rainbow Six 3: Raven Shield, Allg. | 4 | 029 |
| Sim City 4, Allgemeine Tipps | 2 | 023 |
| Splinter Cell, Komplettlösung | 16 | 028 |
| Star Trek: Elite Force 2, Kompl. | 6 | 002 |
| Star Wars Galaxies, Allg. | 4 | 016 |
| Tomb Raider: Angel of Darkness | 8 | 026 |
| Tron 2.0, Profi-Tipps | 4 | 017 |
| Vietcong | 4 | 015 |
| Warcraft 3: The Frozen Throne | 6 | 025 |
| Yager, Komplettlösung | 4 | 010 |

# Hilf mir mal kurz!

## MAX PAYNE 2

Zum Glück ist Max' Abenteuer von ganz anderem Kaliber als eine durchschnittliche Folge der Abend-Serie *Tatort*. Wem das Geballer zu schwierig ist oder wer richtig die Sau rauslassen will, ergötzt sich an unseren Cheats. Um sie einzusetzen, ändern Sie bei der Verknüpfung zum Spiel unter **„Verknüpfung"** die Zeile **„Ziel"** und hängen dort an:

**-developer -developerkeys**

Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Zirkumflex-Taste und geben die Befehle ein:

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| Clear oder clr | Alle Zeilen der Konsole löschen |
| Coder | Unverwundbarkeit, alle Waffen, unendlich Munition |
| Debuglight | Es werde Licht |
| Fov_45 bis Fov_90 | Blickwinkel ändern (in Fünferschritten) |
| Getallweapons | Alle Waffen |
| Getberetta | Beretta mit Munition |
| Getbullettime | Bullet Time auffüllen |
| Getcoltcommando | Colt M4 mit Munition |
| Getdeserteagle | Desert Eagle mit Munition |
| Getdragunov | Dragunov mit Munition |
| Getgraphicsnovelpart1 | Zwischensequenzen für erstes Kapitel (mit „F1" anschauen) |
| Getgraphicsnovelpart2 | Zwischensequenzen für zweites Kapitel (mit „F1"anschauen) |
| Getgraphicsnovelpart3 | Zwischensequenzen für drittes Kapitel (mit „F1" anschauen) |
| Gethealth | Volle Gesundheit |
| Getingram | Ingram mit Munition |
| Getkalashnikov | Kalaschnikow mit Munition |
| Getmolotov | Molotowcocktails |
| Getmp5 | MP5 mit Munition |
| Getpainkillers | Volle Painkiller |
| Getpumpshotgun | Pumpshotgun mit Munition |
| Getsawshotgun | Abgesägte Schrotflinte mit Munition |
| Getsniper | Sniper mit Munition |
| Getstriker | Striker mit Munition |
| God | Unverwundbarkeit |
| Help | Befehlsliste |
| Hidehud | Statusanzeige ausblenden |
| Inventory | Inventar auflisten |
| Jump10 | Einen Sprung mit Höhe 10 machen |
| Jump20 | Einen Sprung mit Höhe 20 machen |
| Jump30 | Einen Sprung mit Höhe 30 machen |
| Mortal | Unverwundbarkeit ausschalten |
| Quit | Spiel beenden |
| Showextendedfps | Erweiterte Bildwiederholraten-Anzeige an (mit „F11" aktivieren) |
| Showfps | Bildwiederholraten-Anzeige an (mit „F11" aktivieren) |
| Showhud | Statusanzeige einblenden |

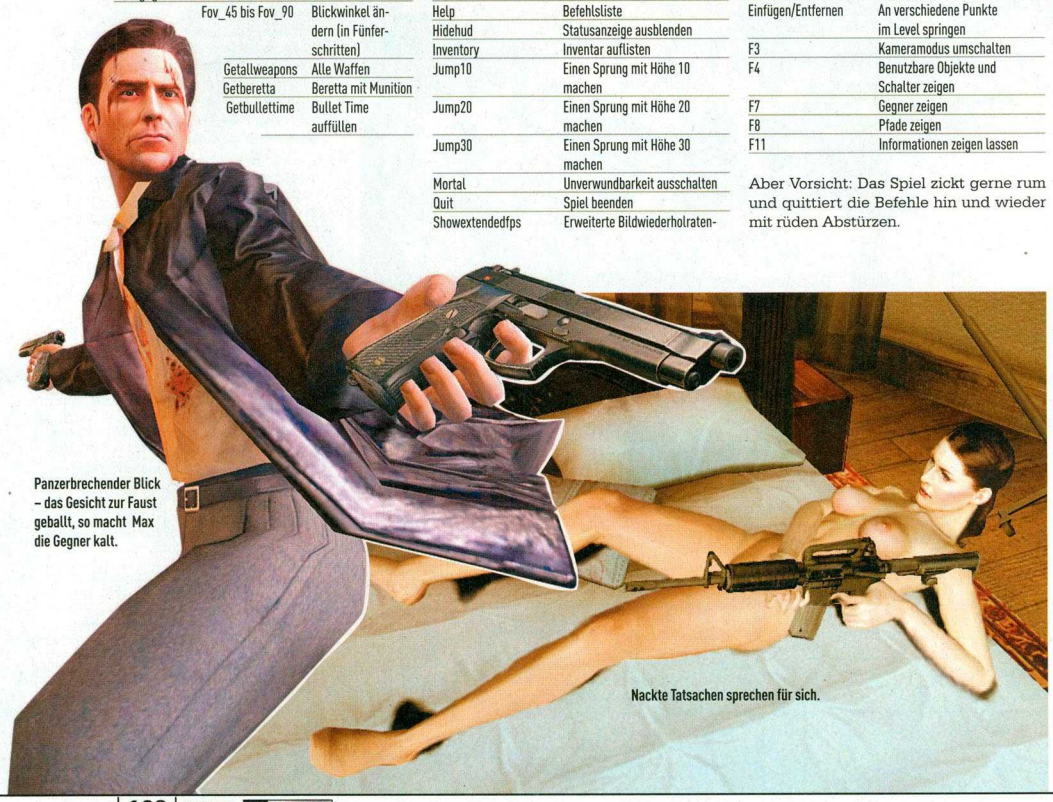
Wer den steilen Zahn Mona Sax elegant entblättern will, kann ihr die Kleider per Tastendruck vom Leibe reißen. Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel und wählen Sie **„Eigenschaften"**. In der Registerkarte **„Verknüpfung"** Tippen Sie ans Ende der Zeile **„Ziel"**:

**-developerkeys**

Mit den **„Bild auf"-/„Bild ab"**-Tasten schalten Sie die Charaktere durch – und voilà, Sie sehen Mona nackt. Ferner stehen folgende Tastenkürzel zur Verfügung:

| Taste | Aktion |
|---|---|
| Einfügen/Entfernen | An verschiedene Punkte im Level springen |
| F3 | Kameramodus umschalten |
| F4 | Benutzbare Objekte und Schalter zeigen |
| F7 | Gegner zeigen |
| F8 | Pfade zeigen |
| F11 | Informationen zeigen lassen |

Aber Vorsicht: Das Spiel zickt gerne rum und quittiert die Befehle hin und wieder mit rüden Abstürzen.



Panzerbrechender Blick – das Gesicht zur Faust geballt, so macht Max die Gegner kalt.

Nackte Tatsachen sprechen für sich.

## CALL OF DUTY

Mit unseren Cheats brauchen Sie sich nicht länger zu verstecken und können sich Hals über Kopf ins Schlachtgetümmel stürzen.

In dem Kriegsepos können Sie bequem zu einem beliebigen Level springen. Schalten Sie in den Spieloptionen unter **„Steuerung“**, **„Speichern/Interaktion“** bei **„Konsole aktivieren“** auf **„ja“**. Während des Spielens öffnen Sie mit der „^“-Zirkumflex-Taste die Konsole und geben dort

**spdevmap** oder **map**

mit einem Kartennamen aus unserer Liste ein. Um den Schwierigkeitsgrad jederzeit anzupassen, Tippen Sie **ui_debug 1** ein und ändern anschließend den Schwierigkeitsgrad mit ...

| Befehl | Schwierigkeit |
|---|---|
| difficultyFu | Sehr hart |
| difficultyHard | Hart |
| difficultyMedium | Mittel |
| difficultyEasy | Leicht |
| difficultyGimp | Sehr leicht |

Die Liste der Einzelspieler-Karten:

| | |
|---|---|
| airfield | powcamp |
| berlin | railyard |
| brecourt | redsquare |
| burnville | rocket |
| chateau | sewer |
| dam | ship |
| dawnville | stalingrad |
| factory | tankdrivecountry |
| hurtgen | tankdrivetown |
| pathfinder | training |
| pavlov | trainstation |
| pegasusday | truckride |
| pegasusnight | |

| | |
|---|---|
| allied_end | Enddialog (ohne Video) |
| allied_start | Startdiashow der alliierten Kampagne |
| ru_stalingrad | Einleitung der russischen Kampagne |
| uk_6ab | Einleitung vor Pegasusnight |
| uk_sas | Einleitung vor Dam |
| us_intro | Einleitung vor Pathfinder |
| us_mid | Einleitung vor Chateau |

## AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Fliegende Regenbogen-Nilpferde im Hühnerregen: Die AoM-Cheats sind wirklich extravagant ...

Um bei *Age of Mythology* Cheats zu nutzen, drücken Sie im laufenden Spiel die Eingabetaste und geben den gewünschten Code ein. Die genaue Schreibweise ist wichtig! Bestätigen Sie durch erneutes Drücken der Eingabetaste.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| RED TIDE | Rotes Wasser |
| L33T SUPA H4X0R | Schnelles Bauen |
| FEAR THE FORAGE | Büsche erhalten Füße |
| BAWK BAWK BOOM | Meteorregen aus Hühnern |
| CHANNEL SURFING | Nächstes Szenario |
| UNCERTAINTY AND DOUBT | Karte ausblenden |
| LAY OF THE LAND | Karte aufdecken |
| DIVINE INTERVENTION | Benutzte God-Power wird reaktiviert |
| IN DARKEST NIGHT | Verändert die Tageszeit, nach dem vierten Mal ist wieder Tag. |
| MOUNT OLYMPUS | Maximale Göttergunst |
| ATM OF EREBUS | +1.000 Gold |
| TROJAN HORSE FOR SALE | +1.000 Holz |
| JUNK FOOD NIGHT | +1.000 Nahrung |
| SET ASCENDANT | Alle Tiere werden eigene Einheiten |
| WUV WOO | Fliegendes Nilpferd |
| TINES OF POWER | „Sauerteig-Verschnitt“ Farmerboy |
| O CANADA | Laserbär |
| I WANT TEH MONKEYS!!!!! | Großer Affenhaufen |
| PANDORAS BOX | Diverse Gottessprüche |
| CONSIDER THE INTERNET | Zeitlupe. Erneut eingeben für normale Geschwindigkeit. |
| ISIS HEAR MY PLEA | Heldenarmee |
| GOATUNHEIM | Einheiten in Ziegen verwandeln |
| ENGINEERED GRAIN | Tiere werden fetter |
| MR. MONDAY | Gegner-KI verbessern |
| WRATH OF THE GODS | Man erhält vier Vernichtungszauber: Blitzsturm, Erdbeben, Tornado und Meteorhagel. |

# KURZ & KNACKIG

### MAX PAYNE 2

Ich habe bei *Max Payne 2* ein feines Easteregg entdeckt. Es befindet sich in Teil 1, Kapitel 7: The Million Dollar Question. Nachdem Sie mit dem Fensterlift nach unten gefahren sind, weichen Sie den Granaten aus und hüpfen auf den Fenstersims. Hopsen Sie nicht gleich durch das offene Fenster, sondern balancieren Sie auf dem Sims um die Hausecke. Durch das dortige Fenster gelangen Sie in einen schummrigen Extraraum. In der Mitte steht so etwas wie ein Altar, auf dem ein Buch liegt. Es handelt sich um einen Nachruf – ein wirklich trauriges Easteregg ... PATRICK ZENTNER

### JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Ich habe einen Tipp, wie man die Sith-Krieger ganz einfach besiegt. Dazu benötigen Sie die Machtfähigkeit „Würgen“. Wenn Sie ein Sith angreift, würgen Sie ihn. Sobald Sie ihn wieder loslassen, hat er sein Schwert deaktiviert. Nun ist er rund zwei bis drei Sekunden wehrlos und Sie können ihn ungestört attackieren. Je länger Sie den Kerl im Würgegriff halten, desto länger ist er anschließend ohne Schwert. Dieser Trick funktioniert auch bei Tavion. S. SCHWARZ

### VIETCONG

Bei *Vietcong* kann man bereits früh im Spiel das M16 erhalten, das ansonsten erst sehr spät im Spielverlauf verfügbar ist. Und so geht's: Nach der zweiten Mission (das Dorf beschützen) kommt der erste Nachtangriff der VCs. Nachdem Sie den ersten VC im Kommando-Bunker erledigt haben, biegen Sie nach dem Ausgang rechts ab. Sobald das Ende des Grabens erreicht ist, wenden Sie sich nach rechts (Achtung: Links sind VCs!). Dort liegt ein toter GI. Er hat fast jedes Mal das M16 dabei, das Sie natürlich sofort einsacken. Es gibt dafür im Lager zwar keine Munition, aber man hat ja fast immer Bronson im Team – der hilft weiter. ROMAN V. LÜDE

### JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Ich habe eine weitere Möglichkeit gefunden, den Rancor (kurzzeitig) auszuschalten. Jedes Mal, wenn Sie mit den Gefangenen flüchten, verfolgt Sie das Untier. Wegen seiner Größe bleibt das Scheusal am Eingang hängen und Sie können ihm in Ruhe zwischen die Augen zielen. Nach einer Weile gibt das Vieh auf, um kurze Zeit später wieder aufzutauchen. THOMAS PRESSER

# KURZ & KNACKIG

## GOTHIC 2

Wenn der Spieler zum ersten Mal in Minental ist und Diego mit den vier Kisten Erz gefunden hat, kann er Diego fragen, ob dieser mit ihm zusammen umherziehen will. Er sagt dann, dass Sie ihn zum Pass begleiten sollen. Damit wartet man noch und geht stattdessen zu Fajeth und fragt Bilgot über die Snapper aus. Danach führen Sie Bilgot zum Pass. Bringen Sie nun die Snapperjagd hinter sich. Gehen Sie zu Diego zurück und sagen Sie ihm, dass Sie aufbrechen wollen. Von nun an haben Sie zwei Begleiter, mit denen Sie auch zwei bis drei Orks oder Drachensnapper auf einmal erledigen können. Zudem geht Diego nicht den Weg östlich der Burg, sondern will einmal herumlaufen. Dabei können Sie ein paar Echsenmenschen in der Nähe des ehemaligen Lagers aus *Gothic 1* plätten. Kurz: Es ist möglich, das komplette Gebiet zwischen Pass und der Alten Mine zu säubern und man bekommt einige Erfahrungspunkte mehr. UWE

## MAFIA

Wenn Sie sich in *Mafia* die Spiegelungen auf den Autos anschauen, können Sie feststellen, dass dort nicht die Umgebung abgebildet wird, sondern die Skyline von New York inklusive World Trade Center. Dies kann man am besten beobachten, indem man ein Auto so auf die Seite kippt, dass es mit einer Fahrertür auf dem Boden liegt. Nun steigen Sie aus dem Wagen und schauen frontal aufs Dach. MAX PHILIPP KEGLER

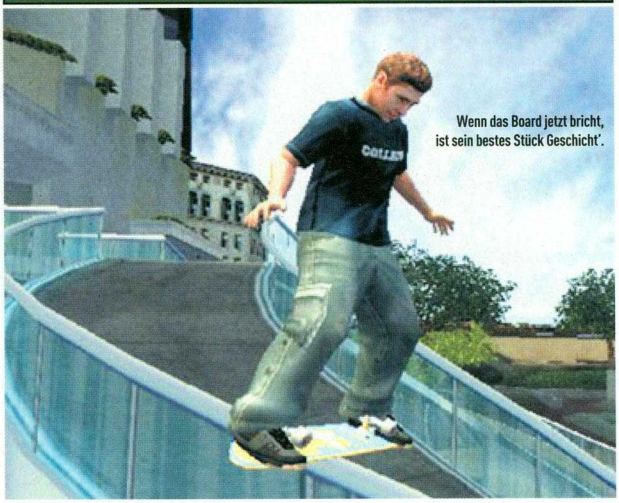
## GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

Um an viel Geld zu kommen, sollten Sie für Harad arbeiten. Wenn man zwei Schwerter schmiedet, eines davon anlegt und dann zu Harad „Ich möchte meine geschmiedeten Waffen verkaufen" sagt, bekommt man das Geld, hat aber trotzdem noch zwei Schwerter im Inventar. Dies ist beliebig oft wiederholbar. MORITZ PUTZ

## STAR TREK: ELITE FORCE 2

Mission „Attrexianer-Kolonie 1a": Nachdem die Attrexianerin geheilt wurde, bringt Sie das Team zur Kanalisation. Auf dem Weg durchlaufen Sie einen Gang. Wenn Sie der Dame nicht folgen, sondern zur hinteren Tür gehen, ist mit dem Tricorder ein Zahlenschloss zu sehen. Mit dem Code 715151337 gelangt man in einen geheimen Raum, wo der Programmierer eine kleine Überraschung an die Wand gemalt hat. MARTIN HUG

# TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Wenn das Board jetzt bricht, ist sein bestes Stück Geschicht'.

In Activisions neuem Skate-Spektakel gibt es jede Menge Boni. Hier die Liste der neuen Spielfiguren und Modi und der jeweilige Geldbetrag, den Sie im Skateladen ausgeben müssen, um den Bonus freizuschalten:

**Daisy**
Geben Sie 100.000 Dollar im Skateladen aus. Zusätzlich müssen Sie vorher das Spiel zu 100 Prozent gelöst und alle Gaps gemeistert haben.

| | |
|---|---|
| Jango Fett & Mike Vallely | 9.000 Dollar |
| Carnival&Chicago-Level | 15.000 Dollar |
| Big-Head-Modus | 1.000 Dollar |
| Cool-Specials-Modus | 1.000 Dollar |
| Disco-Modus | 1.000 Dollar |
| Flammen-Modus | 1.000 Dollar |
| Gorilla-Modus | 1.000 Dollar |
| Luftkissen-Boot-Modus | 1.000 Dollar |
| Unsichtbarkeits-Modus | 1.000 Dollar |
| Kid-Modus | 1.000 Dollar |
| Simulations-Modus | 1.000 Dollar |
| Zeitlupen-Modus | 1.000 Dollar |
| Brutal-Modus | 1.000 Dollar |
| Clown-Frisur | 250 Dollar |
| Clown-Kopf | 300 Dollar |
| Clown-Hosen | 250 Dollar |
| Clown-Schuhe | 150 Dollar |
| Herzchen-Unterhosen | 150 Dollar |
| Smiley-Unterhosen | 150 Dollar |
| Kenny-Kopf | 400 Dollar |
| Kilt | 150 Dollar |
| Metal-Schädel | 300 Dollar |
| Officer Dicks Kopf | 400 Dollar |
| Officer Dicks Shirt | 250 Dollar |

## NEUE SKATER:

Erstellen Sie einen neuen Fahrer und geben Sie ihm einen der genannten Namen. Das Programm vervollständigt die Statistiken und das Aussehen.

| Skaternamen: | Skaternamen: |
|---|---|
| #$%@! | Lindsey Hayes |
| Aaron Skillman | Lisa G Davies |
| Adam Lippman | Little Man |
| Andrew Skates | Marilena Rixfor |
| Andy Marchal | Mat Hoffman |
| Angus | Matt Mcpherson |
| Atiba Jefferson | Maya's Daddy |
| Ben Scott Pye | Meek West |
| Big Tex | Mike Day |
| Brian Jennings | Mike Lashever |
| Captain Liberty | Mike Ward |
| Chauwa Steel | Mr. Brad |
| Chris Peacock | Nolan Nelson |
| ConMan | Parking Guy |
| Danaconda | Peasus |
| Dave Stohl | Pete Day |
| DDT | Pooper |
| DeadEndRoad | Rick Thorne |
| Fritz | Sik |
| Gary Jesdanun | Stacey D |
| Grjost | Stacey Ytuarte |
| Henry Ji | Team Chicken |
| Jason Rosser | Ted Barber |
| Jow | Todd Wahoske |
| Kenzo | Top Bloke |
| Kevin Mulhall | Wardcore |
| Kraken | Zac ZiG Drake |

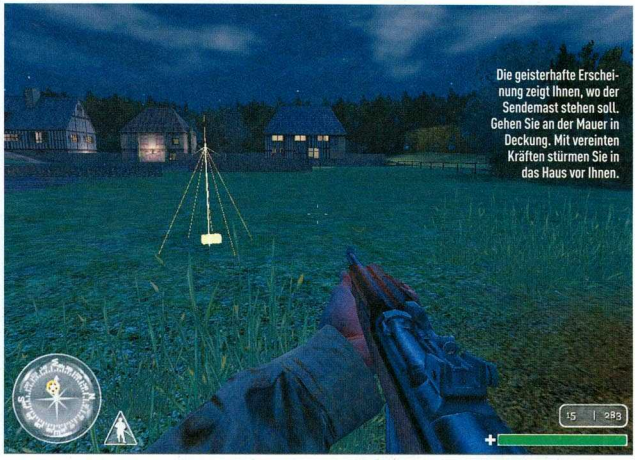
## CONTRACT JACK

Öffnen Sie mit „t" die Konsole und geben Sie folgende Cheats ein:

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| health | Volle Gesundheit |
| armor | Volle Rüstung |
| nextmission | Nächstes Kapitel |
| poltergeist | Unsichtbarkeit |
| god | Unverwundbarkeit |
| guns | Alle Waffen |
| ammo | Volle Munition |
| kfa | Alle Waffen + Energie + Munition |
| rosebud | Schneemobil erscheinen lassen |

# Call of Duty

**Zu Lande, zu Wasser und in der Luft kämpfen Sie gegen die Achsenmächte und dringen immer tiefer ins Feindesland vor. Bis zum Reichstag in Berlin ist es ein langer und beschwerlicher Weg. Wir legen Ihnen einen passenden Reiseführer ins Marschgepäck.**



Die geisterhafte Erscheinung zeigt Ihnen, wo der Sendemast stehen soll. Gehen Sie an der Mauer in Deckung. Mit vereinten Kräften stürmen Sie in das Haus vor Ihnen.

### Mission 1: Der Sender

Das Bauernhaus neben Ihrem Landeplatz ist kaum bewacht. Folgen Sie Ihrem Kompass und nähern Sie sich dem Bunker. Stecken Sie bei dem armen Tropf, der in den Seilen hängt, die Sendertasche ein. Auf der Wiese bauen Sie den Sender an der markierten Stelle auf und bekommen alsbald Verstärkung. Stürmen Sie mit Ihren Kameraden die Häuser auf der gegenüberliegenden Seite. Große Überraschungen erwarten Sie dort nicht. Ein Soldat verschanzt sich hinter dem Sofa oberhalb der Treppe. Im Innenhof öffnet ein Schütze ein Fenster im ersten Stock. Zu guter Letzt hält ein Truppentransporter vor dem Haus, der Ihnen neuen Ärger einbringt.

### Mission 2: Das Dorf erobern

Robben Sie über das Gras und beharken Sie die MG-Nester in den Häusern. Überqueren Sie die Straße hinter dem Haus und werfen Sie Granaten über den Zaun. Finden Sie sich wie befohlen an der Mauer ein. Rechts liegt ein MG-Schütze in der Garage, den Sie zuerst unter Beschuss nehmen. Kämpfen Sie sich zur Kirche vor. Durch das Loch auf der linken Seite beharken Sie die Bewacher vor der ersten Flak mit dem MG. Schließen Sie zu Ihrem Trupp auf. Genau gegenüber steht der zweite Luftabwehr-Panzer. Um an die letzte Flak heranzukommen, halten Sie sich ganz rechts und machen sich unauffällig an das MG-Nest ran.

### Mission 3: Das Dorf halten

Die Gegner kraxeln neben der Kirche und am rechten Straßenrand über die Mauer. Betreten Sie die Kirche und holen Sie sich eine Panzerfaust. Bei der Gelegenheit lassen Sie eins der sehr praktischen FG-42 von den Gegnern mitgehen. Es ist dank des Zielfernrohrs sehr präzise und feuert ohne Zoom auch automatisch. Machen Sie sich an den Panzer heran. Wetzen Sie zurück in die Kirche und klemmen Sie sich hinter das Maschinengewehr. Wenn der Panzer am nördlichen Zugang auftaucht, holen Sie erneut eine Panzerfaust von der gewohnten Stelle und rücken ihm damit zu Leibe. Das letzte Kettenfahrzeug oben an der Kreuzung nehmen Ihre Kumpane auseinander – schauen und staunen Sie. Die Mörserteams sind durch drei MG-Nester gut verteidigt. Die Stellungen befinden sich im Turm, in der Mitte hinter den Sandsäcken und ganz links neben dem zerfallenen Backsteinbau. Passen Sie auf, die Posten werden neu besetzt.

### Mission 4: Die Autofahrt

Bei dieser Einlage haben Sie nicht viel zu tun. Lehnen Sie sich aus dem Fenster, um auftauchende Gegner zu beharken. Heben Sie sich etwas Munition für eine kurze Strecke zu Fuß auf. Während Ihre Gefährten das Auto knacken, bedienen Sie das Maschinengewehr. Riskieren Sie ab und zu einen Blick nach links. An der Hausecke tauchen sporadisch üble Gestalten auf.

### Mission 5: Brecourt

Machen Sie sich in großem Bogen an die Gräben heran. Halten Sie Ihren Kopf unten und benutzen Sie Ihre Granaten. Im Bunker liegen zwischen den Funkgeräten die ersten Dokumente. Halten Sie sich genau an die Anweisungen. Nachdem Sie das erste Geschütz zerstört haben, krabbeln Sie ganz links auf die nächsten Stellungen zu. Achten Sie vor dem dritten Geschütz links auf das Maschinengewehr. Die Scheune räumen Sie per Granate. Lugen Sie vorsichtig aus der Tür nach draußen, auf dem Hof werden Sie von den üblichen Überraschungsgästen erwartet. Im ersten Stock des Bauernhauses liegen weitere Papiere. Auf dem Hinterhof beschießt Sie ein Kerl aus dem anderen Gebäude. Falls Sie ihn nicht von der Tür aus erwischen, versuchen Sie es von den Fenstern im Schlafzimmer aus. Biegen Sie nicht links ab, sondern nähern Sie sich der letzten Artillerie von hinten. So haben Sie eine bessere Übersicht.

### Mission 6: Das Schlösschen

An den Wachposten kommen Sie nur schwer ran. Bleiben Sie in Deckung und versuchen Sie es mit Granaten. Werfen Sie vom Felsen an der Straße aus etwas links neben die Sandsäcke. Der Posten rennt davon und Sie können vorrücken. Im Schlösschen stehen die Bewacher immer an den gleichen Stellen. Merken Sie sich die Positionen, falls Sie mal getroffen werden. Im oberen Stock liegen Unterlagen auf der Kommode im hintersten Zimmer. Pesen Sie wieder nach unten, die Flügeltüren gehen auf und Sie kommen weiter. Der Balkon ist hart umkämpft. Legen Sie sich besser auf den Boden und lehnen Sie sich aus der Tür. Im Keller stoßen Sie auf das einzige Rätsel im Spiel. Begrapschen Sie den Adler auf dem Sims neben dem Kamin. Dadurch öffnen Sie die dort befindliche Geheimtür. Zerballern Sie die Kommunikationsanlage und drehen Sie sich sofort um, Sie bekommen Besuch. Hinter der gesprengten Gefängnistür liegt ein MG-Mann. Der Rückweg ist beschwerlicher als gedacht, die Deutschen haben Verstärkung bekommen.

Zur Abwechslung machen sich Ihre Kameraden mal nützlich. Weichen Sie aber zurück, bevor der Kasten explodiert.

Gleich von drei MG-Stellungen werden Sie hier beschossen. Aus sicherer Entfernung bekommen Sie auch die klein.

Für den Autoklau drohen Ihnen gleich drakonische Strafen. Die Herren vor Ihnen sind ganz aus dem Häuschen.

### Mission 7: Das Lager

Vor der Basis stehen vier Wachen. Nehmen Sie sich zuerst den Kerl hinter den Sandsäcken vor, dann die anderen. Praktisch aus jeder Baracke kommen Leute gestürmt. Dort drin bekommen Sie fast immer neue Lebensenergie. Gehen Sie zügig vor, die Zeit reicht dann locker. Nach etwa fünf Minuten sollten Sie bei der Gefängniszelle angekommen sein. Der Rückweg ist etwa genauso beschwerlich.

### Mission 8: Die Pegasusnacht

Im Gegensatz zu Ihren Freunden dürfen Sie hier nicht erhobenen Hauptes rumlaufen. Kriechen Sie über die Straße in den Graben oder verschanzen Sie sich bei der Straßensperre. Wenn Sie den Pionier dabeihaben, watscheln Sie am besten links hinter dem Brückengeländer lang. So sind Sie gut geschützt. Ist die Flak schussbereit, laufen Sie hinüber und feuern auf den Panzer.

### Mission 9: Verteidigen der Brücke

Bedienen Sie sich an dem aufgehäuften Arsenal und suchen Sie Deckung. Nach dem ersten Ansturm rücken neue Panzer an. Wenn Ihre Flak zerstört wird, finden Sie im und vor dem nördlichen Bunker Panzerfäuste und die nötige medizinische Versorgung.

Das mit dem Fensterln hatten wir uns aber anders vorgestellt. Der Vater weiß die Tochter mit schwerem Geschütz zu verteidigen.

### Mission 10: Edertalsperre

Hinter den Kisten vor Ihnen verschanzen sich einige Wachen. Halten Sie sich auf dem Damm links. Unter dem zweiten Torbogen liegt ein MG-Schütze, dem Sie sich so weit genug nähern. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten, wo Sie schon erwartet werden. Legen Sie sich besser hinter die Tonne, so sind Sie etwas geschützt. Nachdem Sie sich durch die erste Halle gekämpft haben, stehen Sie vor einem weiteren Aufzug, der neue Soldaten herankarrt. Eine Granate sorgt schnell für Ruhe. Ein Stockwerk tiefer kommen Sie schließlich an die Generatoren heran. Heften Sie die Sprengsätze an die grünen Metallgehäuse. Am Fuße des Damms steht die Panzerabwehr. Der Rückweg ist durch neue Truppen versperrt. Steigen Sie auf die Ladefläche und düsen Sie ab.

### Mission 11: Flucht auf dem Lastwagen

Benutzen Sie die Panzerfaust, um Ihre Verfolger abzuschütteln. An der Brücke lassen Sie die Männer auf keinen Fall auf Ihre Seite gelangen. Hier leistet auch das Scharfschützengewehr gute Dienste. Wenn ein Lastwagen über die Serpentinen über Ihnen fährt, warten Sie ab, bis er wieder vor Ihnen auftaucht, und zerlegen ihn dann. Hinter dem Tunnel werden Sie mit einer Panzerfaust von der Seite bedroht. Fangen Sie den Schützen rechtzeitig ab, sonst endet Ihre Fahrt abrupt.

### Mission 12: Der Flugplatz

Nach ein paar Runden über den Platz steigen Sie schließlich ab. Bemannen Sie die Flak. Die Feinde vor Ihnen sind unproblematisch. An dem Geländer links tauchen jedoch immer wieder Soldaten auf, die Ihnen gefährlich werden. Werfen Sie deshalb ab und zu einen Blick zur Seite. Schießen Sie die startenden und später anfliegenden Stukas ab, bis Ihre Fluchtmaschine ankommt. Mehr als drei Flieger dürfen Sie nicht verfehlen.

### Mission 13: Auf dem Schiff

Folgen Sie Price. Wenn der Alarm ertönt, räumen Sie die Waffenkammer leer und bringen die Sprengsätze an. Eilen Sie nach oben an Deck. Vor dem Hangar haben sich einige Feinde postiert. Arbeiten Sie sich langsam vor und achten Sie vor allem auf die Patrouille weit oben auf dem Laufsteg. Gehen Sie links um die Ecke durch die Tür. Drei Decks weiter oben befinden sich zwei der Elektrikschränke. Der dritte steht direkt auf der Brücke. Tappen Sie dem Kerl hinter dem Bullauge nicht in die Falle. Er schießt von außen durch das Glas auf Sie, wenn Sie unvorsichtig in den Raum stürmen. Klauen Sie das Logbuch von der Truhe und flüchten Sie über die Gangway zum Boot.

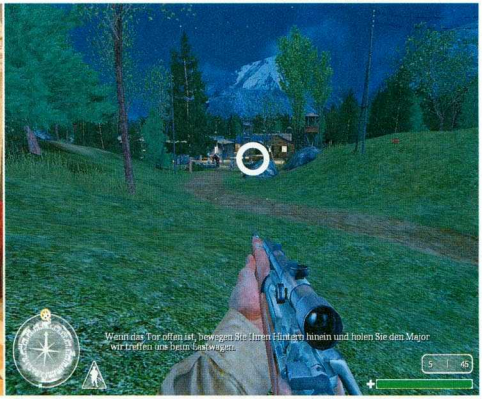
### Mission 14: Stalingrad

Auf der Fähre ducken Sie sich, um nicht von den Flugzeugen getroffen zu werden. Denken Sie daran: Weichen Sie nicht zurück, solange Offiziere hinter Ihnen stehen. Gerade auf dem Roten Platz bekommen Sie da heftig Ärger. Falls das ein Vorgesetzter bemerkt, erledigt er Sie auf der Stelle. Nachdem Sie die Munition erhalten haben, rennen Sie zu dem Scharfschützen hinauf. Nutzen Sie die Sandsäcke und das Auto als Deckung. Halten Sie sich genau an seine Anweisungen. Falls Sie zu weit von dem Weg abweichen, werden Sie eliminiert.

### Mission 15: Der Rote Platz

Halten Sie den Kopf unten, sammeln Sie eine liegen gebliebene Waffe ein und tasten Sie sich

Wo ist nur der Geheimgang zum geheimen Geheimraum? Versuchen Sie es erst mit dem Adler auf dem Sockel links, das macht das Rätsel geringfügig spannender.




Von den Torwachen überwältigen Sie zuerst den Burschen hinter den Sandsäcken. Wenn der den Abzug seines MG42 betätigt, wird es ungleich schwerer für Sie.

So wirklich gut treffen Sie den Bunker von hier nicht. Dafür sind Sie gut geschützt und lassen die Kameraden vorlaufen.

rechts zur Statue vor, bei der Makarov wartet. Laufen Sie ganz rechts in Richtung Panzer. Halten Sie Abstand zu der Mauer vom Gebäude vor Ihnen. Dort wird ein Loch gesprengt, durch das Sie ins Gebäude eindringen. Arbeiten Sie sich im Treppenhaus nach oben. An den Fenstern ist Vorsicht geboten – das Nachbargebäude halten die Deutschen besetzt. Holen Sie sich im obersten Stockwerk das Präzisionsgewehr. Zwei Offiziere stolzieren im Schützengraben unter Ihnen umher, zwei schwadronieren zwischen den Säulen rum. Sparen Sie sich die übrige Munition, Ihre Genossen überrennen den Rest der Verteidiger. Marschieren Sie wieder hinunter an die frische Luft. Bleiben Sie in Deckung, solange das Bombardement andauert und die Panzer noch funktionieren. Der Stollen im Westen führt Sie in den nächsten Abschnitt. Stecken Sie Ihren Kopf vorsichtig nach oben. Ein Scharfschütze lauert auf dem Kirchturm, ein weiterer steht in der Villa am Fenster. Gehen Sie mit Ihren Kameraden voran. Zwischen den Trümmern wartet ein MG-Nest. Ein weiteres verbirgt sich im Westen, nachdem Sie die graue Ruine passiert haben. Vor dem Eingang zum Bahnhof haben Sie den letzten Feindkontakt.

### Mission 16: Der Bahnhof

Auf der Galerie tauchen einige Gestalten auf. Von dem Raum mit den fest montierten Maschinengewehren überblicken Sie die ganze Anlage. Gegenüber befindet sich ein MG-Nest. Wenn Sie auf das Laufgitter treten, reihen sich auf der Mauer daneben Feinde auf. Klettern Sie am Ende des Stegs auf den Waggon. Über die Treppe auf der anderen Seite gelangen Sie nach oben. Auf dem Wehrgang erscheinen die obligatorischen Bewacher. Nun kommen Sie auf die andere Seite. Lassen Sie sich nach unten fallen und laufen Sie durch die Ruinen. Auf dem freien Platz vor Ihnen ist die Hölle los. Nachdem der erste Ansturm abgewehrt ist, eilen Sie voran. Um die Ecke wartet ein MG. Weiter geht's! Ein ähnliches Szenario erwartet Sie beim nächsten Schlachtfeld: Gegenüber lauert ein MG-Schütze, rechts warten eigene Mannen, mit denen Sie sich treffen sollen.

### Mission 17: Durch die Kanalisation

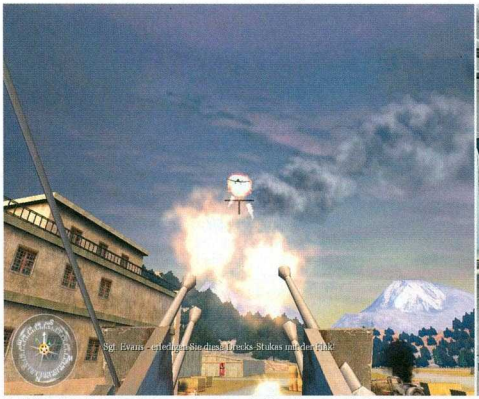
Begeben Sie sich in die Kanalisation. Hinter den Kisten lauern Ihnen Kämpfer auf. Bei dem Loch in der Decke ist Vorsicht geboten – oben turnen Feinde rum. Folgen Sie dem Gang, bis er Sie nach oben führt. Vor Ihnen stehen zwei Schützen auf den Balkonen. Zusätzlich verbergen sich an den Seiten weitere Schergen. An den Geländern in den Kanälen tauchen ebenfalls Gegner auf. Klettern Sie die Stufen hoch. Der Gang beschreibt einen U-Bogen, passen Sie also auf, Sie werden sonst von der Seite her beschossen. In der Ruine vor Ihnen sind fast alle Zimmer mit Soldaten besetzt. Kraxeln Sie über die Planken ins Innere.

### Mission 18: Pavlov

Halten Sie Ihren Kopf unten, robben Sie zum Anführer und warten Sie auf seine Befehle. Nehmen Sie sich das Gewehr von dem Gefallenen. Die Scharfschützen tauchen nicht immer in den gleichen Zimmern auf. Sobald der Befehl kommt, pesen Sie über das Feld hinter die Mauer, wo Sie ausharren und ballern, was das Zeug hält. Nach einer halben Ewigkeit bekommen Sie die Order zum Sturmangriff. Passen Sie auf, überall sind Löcher in den Decken und Wänden, durch die Sie beschossen werden. An der Treppe ist es besonders schlimm: Vor Ihnen warten Feinde, darüber schießt einer durch ein Loch auf Sie und von hinten hagelt es auch Kugeln. Durchkämmen Sie alles gründlich und vergessen Sie den Keller nicht, den Sie am besten von außen betreten. Bevor Sie sich mit Pavlov treffen, rüsten Sie sich so gut wie möglich mit den herumliegenden Sachen aus. Wehren Sie die Panzer nur so lange ab, bis die Aufgabe abgehakt ist. Wenn der Countdown zum Eintreffen der Verstärkung beginnt, suchen Sie sich ein nettes Plätzchen und harren dort aus. Ihr Team hält Ihnen nämlich entgegen der Abmachung nicht den Rücken frei.

### Mission 19: Die Panzerfabrik

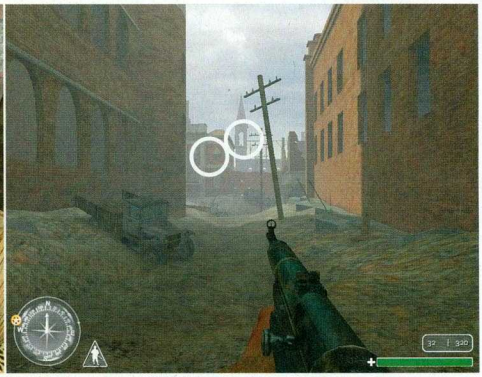
Arbeiten Sie sich über den Hof voran. Schreiten Sie vorsichtig in das Haus. Sowohl vor Ihnen als auch an den Seiten stehen Posten. Links bekommen Sie in einem der Nebenzimmer Munition und Verbandspäckchen. In praktisch jeder Ecke hocken Deutsche. Lassen Sie sich nicht an den Fenstern sehen, auf dem Hof wimmelt es nur so von Gegnern, um die sich Ihre Jungs kümmern. Die kommen Ihnen auch durch die Hintertür in der Werkstatt zu Hilfe. Zwischen den Fahrzeugen tummeln sich einige Deutsche. Blicken Sie kurz auf, Sie erkennen zusätzliche Verteidiger. In der zweiten Panzer-Garage verhält es sich ähnlich. Dort werden Sie vom Büro im ersten Stock aus durch die Scheiben beschossen.




Der Pilot erhält für die Landung garantiert keinen Applaus. Kümmern Sie sich hin und wieder um die Zaungäste auf dem Dach, die sich an dem Geländer versammeln.

Meuterei auf der Brücke. Der Kapitän hat bereits das Zeitliche gesegnet, nur Ihr Gegenüber steht noch auf der falschen Seite. Zerstören Sie den Schran und lassen Sie das Logbuch mitgehen.

Die vier Befehlshaber vor Ihnen nehmen Sie von hier oben genau unter die Lupe. Sparen Sie sich die übrige Munition, Ihre Genossen überrennen die verbliebenen Verteidiger recht zügig.



Hier stehen Sie auf der falschen Seite des Scharfschützengewehrs, stellen Sie sich deshalb nicht so freizügig in die Landschaft. Die Schützen liegen auf dem Kirchturm und in der Villa.

### Mission 20: Der Güterbahnhof

Neben vielen Soldaten im Schneetarnanzug steht am nördlichen Ende ein Sandsackhaufen mit MG. An Ihrem Startpunkt liegt jede Menge Verbandszeug. Vergessen Sie das nicht und kehren Sie bei Bedarf hierhin zurück. Hinter dem MG-Nest laufen Sie über den Schutthaufen. Von der Position werfen Sie Granaten auf die Verteidiger im Hof vor der Fabrikhalle. Sobald der Panzer vorfährt, tauschen Sie eine Waffe gegen die Panzerfaust unten in der Kiste am Mauereck. Hinter jedem Pfeiler sitzt ein Soldat, zwischen den Panzern gammeln noch mehr rum. Wenn Sie freie Bahn haben, ist es fast geschafft. Aus dem Gebäude gegenüber kommen noch mehr Feinde. Glücklicherweise sitzt nur ein paar Schritte entfernt die 4. Armee, mit der Sie sich treffen.

### Mission 21: Panzerdivision auf dem Land

Am Fluss kommen Ihnen drei Fahrzeuge aus Westen entgegen. Überqueren Sie die Brücke. Es erfolgt ein Angriff aus Nordosten von acht Panzern, unterstützt durch Infanterie. Gondeln Sie über den Waldweg nach Westen weiter. Hinter den Felsen hocken mehrere Panzerabwehr-Einheiten. Verwenden Sie zusätzlich die Hauptkanone gegen die Fußtruppen. Dahinter stehen erst zwei Feinde, auf der Lichtung kommen zwei Wellen aus Westen und Süden, denen Sie sich langsam nähern. Damit ist die erste Schlacht geschlagen.

### Mission 22: Panzerdivision in der Stadt

In den Häusern am Wegesrand lauern Soldaten mit Panzerfäusten, um die Kurve steht ein Panzer mit Panzerschreck-Jungs. Gurken Sie auf den großen Platz. Aus dem Wald rattert ein Gefährt, hinter den Trümmern westlich wartet verdeckt ein zweites. Hinter der Kuppe kommt es knüppeldick, es wimmelt nur so von Panzern und Infanterie. Durch den Torbogen eiert ein Kettenfahrzeug heran, dahinter sehen Sie die beiden Flaks. Über den Hügel rollen mehrere Widersacher. Vor der zweiten Flak steht ein letzter Panzer, hinter der Mauer westlich rostet die mobile Flak vor sich hin.

### Mission 23: Hurtgen

Laufen Sie los, bevor der Quatschkopf seinen Vortrag beendet hat. Halten Sie sich rechts und – wenn Sie an den Minen vorbei sind – gehen Sie auf der Straße. Bleiben Sie nicht stehen, bis Sie auf Feinde treffen. Den Brückenkopf säumt ein Bunker mit zwei MGs. Watscheln Sie nicht über die Brücke, sondern rechts durch den Graben und attackieren Sie die Dinger. Holen Sie die Dokumente vom Tisch. Laufen Sie draußen schnurstracks nach Westen und greifen Sie den Bunker von hinten an. Beim Funkgerät stehlen Sie weitere Geheimpläne. Wie befohlen, besetzen Sie die Flak. Werfen Sie vorab eine Granate auf den Hügel, so vertreiben Sie die Bewacher und kommen den Panzern zuvor.

### Mission 24: Die Raketen sprengen

Die Schützenlöcher sind voller Gegner. Links steht ein Bunker. Im Norden stoßen Sie auf einen Unterstand mit der Flak daneben. Wenn Sie diese hochjagen, stürmen Gegner aus Richtung Osten heran. Achten Sie auf den Bunker auf dem Wall an der Seite. Dort ist eine MG-Stellung, die immer wieder besetzt wird. Rechts daneben sind die zweite Flak und ein weiterer Unterstand. Räumen Sie den Bunker, wo Sie neue Granaten und Gesundheitspacks bekommen. Neben der Straße warten Kollegen von Ihnen, die den rollenden Nachschubtransport sprengen. Längs der Straße steht eine MG-Stellung im Bunker, mit der Sie es später zu tun bekommen. Machen Sie sich lieber gleich ran. Im dem kleinen Talabschnitt stöbern Sie Infanterie auf. Nun befinden Sie sich kurz vor den Raketen. Laufen Sie links um die Anlage herum und werfen Sie Granaten in die Bunker. Nehmen Sie die Treppen nach unten, im Keller steht die Betankungsanlage. Drehen Sie sich ab und zu um, Sie werden mehrmals von hinten überrascht. Bevor Sie sich an die Sprengung machen, räumen Sie noch den nördlichen Bunker leer, damit Sie von dort nicht beschossen werden. Nachdem alles explodiert ist, öffnet sich im Nordbunker eine der Türen, durch die Sie entfleuchen.

### Mission 25: Berlin

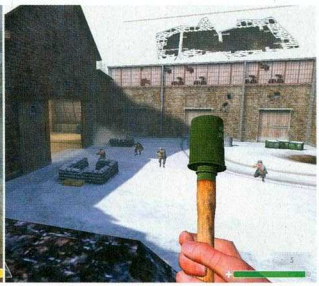
Beschießen Sie das MG-Nest und die Soldaten in den Häusern. Robben Sie ganz außen rechts durch das Haus an das erste Geschütz heran. Bleiben Sie unten und sprengen Sie das Ding. Nehmen Sie die Leute neben dem Panzer so weit wie möglich aufs Korn. Schräg gegenüber in dem grauen Gebäude liegen noch zwei MG-Schützen, die Sie eliminieren. Spurten Sie in die Nachbarruine. Halten Sie sich weiterhin ganz rechts. Bevor Sie zur zweiten Flak rennen, beobachten Sie die Trümmer im Norden, sonst fallen Ihnen mehrere Soldaten in den Rücken. Kriechen Sie durch das Mauerloch zur letzten Kanone. An der Mauer entlang krabbeln Sie gefahrlos an den Panzer heran und setzen den Sprengsatz auf die Stirnseite.

### Mission 26: Sturm auf den Reichstag

Warten Sie im Schutze der Ruine ab, bis die Panzer ankommen und die Feinde unter Feuer nehmen. Das eine oder andere MG-Nest bereitet Ihnen noch Ärger, suchen Sie die Häuserfront ab, bevor Sie losstürmen. Auf der Treppe und im Gang rechts vom Eingang werden Sie erwartet. Fegen Sie den Sitzungssaal leer. Lehnen Sie sich vorsichtig aus der Tür zum Innenhof, dort lungern einige Gestalten rum. Steigen Sie bis aufs Dach und hissen Sie die Rote Fahne, Sie Held.

ANSGAR STEIDLE

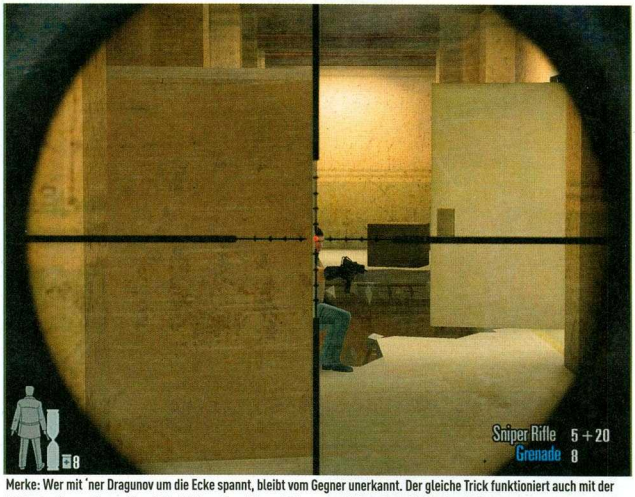
Der Ausgang ist schwer bewacht, aber da müssen Sie durch. Legen Sie sich hin, um alle Gegner rechtzeitig zu sehen.



Von hier oben sieht die Welt schon wesentlich freundlicher aus. Schmeißen Sie den Herren ein handliches Präsent zu.

# Max Payne 2: The Fall of Max Payne

**„Jetzt reicht's!", denkt sich Herr Schmärz und nimmt sein Schicksal selbst in die Hand. Und das, obwohl in Anbetracht der gemeinen Gegner und Verschwörungen kaum eine Überlebenschance besteht. Hat Max vielleicht einen Blick in unsere Komplettlösung riskiert – oder was macht ihn so siegessicher?**




Merke: Wer mit 'ner Dragunov um die Ecke spannt, bleibt vom Gegner unerkannt. Der gleiche Trick funktioniert auch mit der MP5, allerdings müssen Sie mit der kleinen Maschinenpistole wesentlich exakter zielen als mit der Dragunov.

## ALLGEMEINE TIPPS:

### WIE HALTE ICH MAX AUF TRAB?

Max verputzt Schmerzpillen wie kein anderer. Achten Sie darauf, dass der Pillenvorrat nie zur Neige geht. Immerhin finden in Ihrer Lederjacke bis zu acht Döschen Platz. Für eine komplette Heilung benötigen Sie bis zu sechs Rationen. Wer sich aufmerksam durch die Welt des Herrn Schmärz ballert, bekommt selten Entzugserscheinungen. In jedem Kapitel sind ausreichend Medikamente versteckt. Meist verbergen sich die Dinger in Schränken, Regalen und Badezimmern. Aber auch bei den Pixelleichen liegen oft Pillen herum. Falls Ihr Pillenvorrat voll ist, merken Sie sich die Stellen, an denen noch Döschen liegen, und holen Sie diese bei Gelegenheit ab. Beachten Sie, dass es eine Weile dauert, bis die volle Wirkung eintritt, wenn Ihr Held die Muntermacher eingenommen hat.

### WOHER BEKOMME ICH MUNITION?

Die Spielewelt ist ein Pulverfass. Die Entwickler haben jedes Kapitel mit massig Munition gewürzt. Die Verstecke sind immer die gleichen: Schränke, Regale und Kofferräume. Außerdem verliert jeder Gegner nach seinem Ableben die Wumme. Ein gefundenes Fressen für Max. Falls Sie für eine Waffenart die maximal tragbare Munition besitzen, sollten Sie diese auch einsetzen. Oftmals benutzen fast alle Gegner in einem Kapitel dieselben Knarren. Sparen Sie in solchen Fällen die anderen Munitionsarten für schwierige Spielpassagen auf und schlagen Sie die Feinde mit deren eigenen Waffen.

### WELCHE WAFFE IST DIE BESTE?

Die Waffenwahl ist situationsabhängig. Generell sind die Sturmgewehre M4 und Kalashnikov die feuerstärksten Bleispritzen. Da die Munition für diese Wummen rar gesät ist, setzen Sie die Dinger am besten nur bei hohem Gegneraufkommen ein. Gehen wir kurz auf die Waffen ein. Hier eine Waffenauswahl:

**Pistolen:**
- **9-mm-Pistole**
- **Desert Eagle**

Die Faustfeuerwaffen sind nicht zu unterschätzen. Die hohe Genauigkeit auf größere Distanz und die ausreichende Feuerrate machen sie zum Allzweck-Handwerkszeug. Die stärkere der beiden ist die Desert Eagle.

**Schrotflinten:**
- **Pump-Action-Shotgun**
- **Abgesägte Schrotflinte**

Brutale Nahkampfwaffen. Die abgesägte Variante richtet zwar den größten Schaden an, hat aber nur zwei Schüsse im Lauf. Deshalb ist die Pump-Action-Shotgun die bessere Wahl.

**Maschinenpistolen:**
- **MP5**
- **Ingrams**

Die Ingrams haben eine hohe Feuerrate, aber auch einen hohen Streufaktor. Auf die Entfernung trifft Max mit den Dingern nicht mal einen Berg. Wegen des großen Magazins ist die Ingram nahkampftauglich. Die integrierte Zoom-Funktion und die hohe Zielgenauigkeit macht die MP5 zum Mercedes unter den Maschinenpistolen.

**Sturmgewehre:**
- **M4**
- **Kalashnikov**

Die beiden nehmen sich nichts. Mit Abstand die besten Waffen.

**Präzisionsgewehr:**
- **Dragunov**

Super-Teil: genau und tödlich. Leider herrscht chronischer Munitionsmangel.

## KAMPFTIPPS

**Was mache ich bei vielen Gegnern?**

Begehen Sie nicht den Fehler, die Banditen nacheinander auszuschalten. Denn während Sie einen beharken, kassieren Sie die Salven der restlichen Gauner. Nach einem Treffer krümmen sich die Typen dagegen für kurze Zeit und können das Feuer nicht erwidern. Wenn Sie die Feinde also nacheinander „anschießen", kann niemand auf Sie feuern. Sobald sich der letzte Gauner windet, fangen Sie wieder beim ersten an. Vorteil: keine Gegentreffer und die Gegner beißen alle zur selben Zeit ins Gras.

**Wo sind die Feinde?**

Unauffälligkeit gehört nicht zu den Stärken der Verbrecherbande. Oft hören Sie schon vor der Tür das Geschwätz der Typen. Manchmal unterhalten sich auch Zivilisten. Den Unterschied erkennen Sie am Akzent – Bürger haben keinen. Außerdem hören Sie die Schritte der Gangster. Bei solchen Geräuschen im Treppenhaus erkennen Sie, ob sich der Typ nähert oder entfernt, können entsprechend in Deckung gehen oder die Verfolgung aufnehmen. Wenn die Gegner Sie im nächsten Raum erwarten, sind sie häufig ungeschickt, werfen Gegenstände um oder schlagen Türen zu – ein klares Indiz für bevorstehenden Feindkontakt.

**Türen als Waffe**

Wenn Sie merken, dass Ihnen Feinde direkt hinter der Tür auflauern, zögern Sie nicht, diese aufzustoßen. Durch die Wucht fallen die Kerle zu Boden und Sie befördern die Wehrlosen in aller Ruhe ins Pixel-Nirwana.

**Benzinkanister und Treibstofffässer**

Diese explosiven Gegenstände liegen nie sinnlos herum. Oft öffnet die Druckwelle der Explosion geheime Gänge oder schaltet gleich mehrere Banditen aus. Es kommt häufig vor, dass die Programmierer die Fähigkeiten der Engine demonstrieren wollen und die Raumausstattung physikalisch korrekt durch die Zimmer fliegen lassen – auch schön.

**Bück dich!**

Bei Feuergefechten empfiehlt es sich, in gehockter Haltung Deckung zu suchen.

**Vorteile:**
- Die Gegner sehen Sie nicht oder schießen daneben.
- Ihre Treffsicherheit erhöht sich.

**Bringen Sie sich um die Ecke!**

Die Präzisionswaffen MP5 und Dragunov haben eine weitere Stärke: In der Zoom-Funktion erspähen Sie die Gegner, bevor diese Sie entdecken. Nutzen Sie dies aus, indem Sie sich an Mauervorsprünge heranpirschen und um die Ecke spitzen. Oft sehen Sie einen ahnungslosen Wächter, der auf der Lauer liegt – ein leichtes Opfer.

# Kommt Zeit, kommt Kugel

Der an Zeitlupe erinnernde Bullet-Time-Modus ist das Herzstück des Spiels. Es gibt zwei Varianten:

**BULLET TIME ONLY:**

Nachdem Sie den Modus aktiviert haben, verfärbt sich der Bildschirm und die Sanduhr läuft ab. Die Wahrscheinlichkeit, vom Gegner getroffen zu werden, sinkt gewaltig, während Sie die Feinde in Ruhe aufs Korn nehmen. Sie haben Zeit, um den feindlichen Projektilen auszuweichen. Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend Bullet Time zur Verfügung haben. Wenn Sie das Spiel mitten im Kampf ungewollt in den Normal-Modus zurückversetzt, endet dies fast immer tödlich für Max. Bei hohem Gegneraufkommen ist die Bullet Time ein Muss!

**BULLET-TIME-COMBO:**

Diese Version kostet Sie keine Bullet Time, dafür ist sie nur von kurzer Dauer. Mit der Combo führt Max einen Zeitlupensprung aus. Während des Satzes lässt sich die Spielfigur frei bewegen und Zielen gerät zur wahren Freude. Ein großer Nachteil dieser Technik ist die Dauer, bis der Held wieder auf die Beine kommt. Während dieser Zeit bieten Sie den Feinden eine große Angriffsfläche. Weiterer Minuspunkt: Bei manchen Kamerawinkeln verdeckt der Körper Ihrer Spielfigur das Fadenkreuz, was die Schießerei zur Glückssache macht. Die Technik eignet sich hervorragend, um in einen Raum zu hechten und die Feinde zu überraschen.

## DIE KNIFFLIGSTEN SPIELABSCHNITTE:

## TEIL 1, KAPITEL 1: ELEVATOR DOORS

Am Tatort angekommen, latschen Sie zum rechten Transporter und schnappen sich die Gegenstände aus dem Kofferraum. Ein kleiner Durchgang rechts vom Gebäude führt Sie zum Hintereingang. Schlappen Sie in den hinteren Teil der Halle. Ein Putzmann tritt durchs große Tor. Folgen Sie dem Typen so lange, bis er seine Knarre zieht. Im nächsten Raum wartet ein weiterer Saubermann auf Ihre Salven. Aktivieren Sie den Gabelstapler und klettern Sie über den Balken auf den Kistenstapel. Im Karton finden Sie Munition, Schmerzmittel und eine Granate. Zeigen Sie den beiden Kerlen im nächsten Raum, wie gut Sie zielen können, und verlassen Sie den Ort durch die kleine Tür in der Ecke. Am Ende der Treppe unterhalten sich zwei Gauner, die Sie schnell ruhig stellen. Lassen Sie den Waffenraum hinter sich und gehen Sie ins nächste Zimmer. In den beiden Schränken befindet sich Munition. Hören Sie den Anrufbeantworter ab und gehen Sie durch den Korridor in den Tresorraum. Stecken Sie die Schrotflintenmunition und das Zeug aus den Schreibtischschubladen ein und nähern Sie sich der Tür in der Ecke. Für die Geisel kommt jede Hilfe zu spät. Nachdem Sie die beiden Übeltäter erledigt haben, kümmern Sie sich um die eintreffende Verstärkung. Verlassen Sie den Tresorraum und biegen Sie rechts ab. Zeigen Sie den beiden Gegnern Ihre Schrotflinte, sammeln Sie die anderen Waffen und die Schmerzmittel aus den Schränken ein und verlassen Sie den Raum. Nach der Zwischensequenz folgen Sie Mona in den Aufzug und fahren nach unten. Kämpfen Sie sich durch die Fabrikhallen, bis Sie ins Freie gelangen.

## TEIL 1, KAPITEL 4: NO „US" IN THIS

### Wo ist der Scharfschütze?

Verlassen Sie das Apartment und gehen Sie nach links. Beim Aufzug biegen Sie links ab und laufen bis zum Ende des Korridors. Nach einem kurzen Gespräch überreicht Ihnen die tapfere Lady von Zimmer Nummer 305 eine Schrotflinte. Klettern Sie über die Fenstersimse, bis ein Transporter unten auf dem Platz vorfährt. Schleudern Sie eine Granate nach unten, bevor die Feinde aussteigen. Den Rest der Meute vertrimmen Sie mit Ihren Ingrams. Springen Sie zum nächsten Sims und klettern Sie in das Zimmer. Mit dem Telefon fordern Sie Verstärkung an. Lassen Sie den alten Sack im Nachbarraum pennen und kraxeln Sie erneut nach draußen. Durch das offene Fenster gelangen Sie in einen bewachten Korridor. Vorsicht! Einer der Typen schmeißt mit Granaten um sich. Biegen Sie links ab und statten Sie der verwirrten Dame einen Besuch ab. Die Ärmste freut sich so über ein Gespräch mit Ihnen, dass Sie Ihnen Schmerzpillen anbietet. Gehen Sie ins Schlafzimmer, steigen Sie auf den Fenstersims und springen Sie zum Baugerüst. Oberhalb des Gestells befindet sich der Schlupfwinkel des Scharfschützen samt seinem Gewehr. Einen Blick durch die Kamera belohnt das Spiel mit einer witzigen Szene.

### Wo finde ich den Türcode?

Hören Sie sich die Tonbandaufnahmen an, schnappen Sie sich die Schmerzpillen aus dem Badezimmer und verlassen Sie das Apartment. Kämpfen Sie sich die Stufen hoch, bis Sie die siebte Etage erreichen, und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Die Basement-Schilder führen Sie in den Keller, wo Ihnen der „Graffiti-Künstler" Eddie den Code für das Zimmer im siebten Stock verrät. Nichts wie ab in den Aufzug und hoch in die siebte Etage. Begeben Sie sich zum Apartment mit der offenen Tür. Im Bad linker Hand erhalten Sie satte vier Portionen Schmerzkiller. Geradeaus befindet sich das Wohnzimmer. Durchsuchen Sie die Schränke und gehen Sie in den letzten Raum, die Küche. Verpassen Sie dem Typen einen Satz Blei und klettern Sie auf den Fenstersims im Nebenraum. Balancieren Sie über die Simse und springen Sie durch das offene Fenster. Unterwegs erledigen Sie einen Heckenschützen mit dem Präzisionsgewehr, bevor Sie durch das offene Fenster springen.

## TEIL 1, KAPITEL 5: A SIGN OF HER PASSAGE

Befreien Sie den Obdachlosen in der dritten Etage. Gemeinsam machen Sie sich auf den Weg ins Parterre. Unten angekommen, öffnen Sie die Doppeltür mit dem Exit-Schild und unterhalten sich mit der scharfen Violet. Im Keller drehen Sie das Gas ab und rüsten sich aus. Gehen Sie wieder nach oben. Jetzt benutzen Sie die Treppe und stiefeln in den dritten Stock. Durch das linke Fenster gelangen Sie auf den Fenstersims. Über das Gerüst kommen Sie weiter nach oben. Springen Sie zum anderen Baugestell. Nachdem das Gerüst zusammengebrochen ist, haben Sie wieder sicheren Boden unter den Füßen.

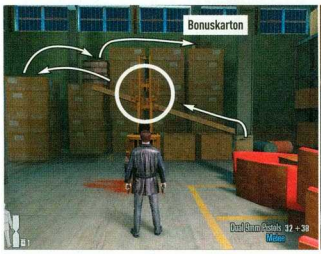
## TEIL 1, KAPITEL 7: THE MILLION DOLLAR QUESTION

### Wo ist das Inner-Circle-Mitglied?

Benutzen Sie die Tür, in deren Nähe ein großes Bild hängt. Vom Balkon gelangen Sie zum Nachbar-Apartment. Durchsuchen Sie die Räume. Nachdem Sie den Leichnam des Inner-Circle-Informanten entdeckt haben, stecken Sie die M4 ein und verlassen die Nobelhütte. Biegen Sie rechts in die Wohnung ab. Gehen Sie auf den Balkon, springen Sie auf die Markise und dann auf die Liege. Passieren Sie die Wohnung und betreten Sie den Gang.

### Wie flüchte ich aus dem Gebäude?

Sobald Sie die drei Feinde bezwungen haben, passieren Sie den Durchgang und biegen links ab. Öffnen Sie die Tür, steigen Sie die Treppen nach unten und gehen Sie durch die Wohnungstür in den Korridor. Biegen Sie rechts ab und überraschen Sie die einsame Wache. Begeben Sie sich in die Wohnung, vor der der Typ Schmiere stand. Nachdem Sie die beiden Raumpfleger in die Horizontale gebracht haben, fahren Sie mit dem Fensterputzer-Lift nach unten. Klettern Sie das Gerüst weiter nach unten und steigen Sie durch das offene Fenster. Den drei Kalashnikov-Brüdern vor den Aufzügen bereiten Sie ein schnelles Ende. Jetzt betreten Kauf-




Aktivieren Sie den Gabelstapler. Auf den Kisten finden Sie nützliche Ausrüstungsgegenstände.

Im Zimmer des Scharfschützen gibt es viel zu entdecken. Ein Blick durch die Kamera ist besonders empfehlenswert.

Nachdem Sie mit dem Fensterputzerlift nach unten gefahren sind, klettern Sie um die Ecke ... und finden ein Easteregg.

man und seine Schergen den Schauplatz. Beim folgenden Endkampf hilft es nur, häufig Bullet Time einzusetzen und ein sehr ruhiges Händchen zu haben. Wenn sich nichts mehr bewegt, steigen Sie in den Aufzug und verschwinden.

## TEIL 2, KAPITEL 1: THE THINGS THAT I WANT

Nachdem Sie die beiden Verfolger unschädlich gemacht haben, gehen Sie zurück Richtung Ausgang und rüsten sich mit Kalashnikov-Munition aus. Oberhalb der ersten Treppe finden Sie Molotowcocktails und mehrere Schmerzpillen. Steigen Sie die zweite Treppe empor und erledigen Sie die Jungs unter Ihnen. Folgen Sie dem Sims nach rechts und öffnen Sie die Tür in der Ecke. Im Raum unter Ihnen befindet sich ein Käfig. Warten Sie, bis möglichst viele das Ding betreten haben, dann legen Sie den Schalter um. Die von der Decke herabschwingende Riesenspritze schaltet die Bande aus. Speichern Sie und benutzen Sie die Bullet Time, um im nächsten Bereich nicht zu viel Schaden zu nehmen. Über die Holzplanken gelangen Sie nach unten. Nach der Zwischensequenz schalten Sie die Bullet Time an und überraschen die Typen, die sich mit Mona angelegt haben. Kämpfen Sie sich durch das „verrückte Haus", den Weg kennen Sie bereits. Mona öffnet die Hintertür der Garage und Sie verschwinden hinter den Kulissen. Dort wird Max von einer schlagkräftigen Truppe empfangen, der er im Bullet-Time-Modus gegenübertritt. Gehen Sie durch die Röhre und verlassen Sie das Haus.

## TEIL 2, KAPITEL 3: BLOWING UP

Das Gebäude ist eine Zeitbombe. Sie müssen auf dem schnellsten Wege fliehen. Verschwinden Sie aus der Leichenkammer und rennen Sie den Korridor entlang, bis Sie vor einem Loch im Boden stehen. Gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Rechten und passieren Sie das Loch in der Mauer. Mit ein paar Schüssen sprengen Sie das Dynamit vor dem Fenster und fliehen durch die entstandene Öffnung. Über das Gerüst gelangen Sie ins nächste Zimmer. Flitzen Sie den brennenden Gang entlang und springen Sie nach unten. Ein paar Ecken weiter kommen Sie zu einer Doppeltür. Springen Sie im Bullet-Time-Modus in den Raum und überraschen Sie die drei Feinde. Im Zimmer unter Ihnen warten vier Gegner. Jagen Sie die Treibstofffässer in die Luft. Die Überlebenden sind leichte Beute. Springen Sie durch das Loch im Boden und gehen Sie durch die Doppeltür. Biegen Sie rechts ab und rennen Sie den Gang entlang. Der Weg führt durch die Flammen ins Freie.

## TEIL 2, KAPITEL 5: OUT OF THE WINDOW

Warten Sie an der Wand gegenüber der Tür auf den Kerl, der Sie von hinten attackieren will. Beim Sprung verpassen Sie dem Heini eine Portion Blei. Gehen Sie zum Aussichtspunkt und überraschen Sie die Schlafmütze schräg links gegenüber mit dem Scharfschützengewehr. Hinter der Tür im hinteren Teil des Raums lauern Ihnen vier Typen auf – Zeit für die Bullet Time. Drei der Gangster feuern vom Gerüst über Ihnen. Durchqueren Sie das Schlachtfeld und verschwinden Sie auf den Balkon. Jetzt müssen Sie Max vor dem Ansturm der Putzkolonne schützen. Zuerst kümmern Sie sich aber um den Prügelknaben, der den Balkon betritt. Gehen Sie anschließend zur Planke vor und stoppen Sie die drei anrennenden Kerle. Dank der einfachen Zoom-Funktion eignet sich die MP5 für diese Aufgabe am besten. Hetzen Sie durch die Baustelle zum anderen Stahlbalkon. Von hier nehmen Sie die Armee, die aus den Baracken stürmt, ins Fadenkreuz. Erinnern Sie sich noch an den letzten Aussichtspunkt ein paar Räume zurück? Von dort nehmen Sie den Scharfschützen im Hof ins Visier. Kämpfen Sie sich zurück zum Startpunkt des Kapitels. Kurz bevor Sie ankommen, reißt eine Explosion ein Loch in die Wand vor Ihnen und Feinde stürmen durch die Öffnung. Im Bereich hinter dem Loch können Sie sich nicht verlaufen. Schalten Sie die Jungs auf dem Gerüst aus und dringen Sie durch das angrenzende Fenster wieder ins Gebäude ein. Durch das Loch im Boden geht's ab ins nächste Kapitel.

## TEIL 2, KAPITEL 6: THE GENIUS OF THE HOLE

Verpassen Sie dem Typen auf dem Gerüst eine Kugel und pirschen Sie sich zum Aussichtspunkt. Die beiden Gasflaschen bei den Baracken sprengt Max mit einem gezielten Schuss in die Luft. Die Gangster, die die Explosion überleben, nehmen Sie sich mit dem Scharfschützengewehr oder der MP5 vor. Um Herrn Schmärz Feuerschutz zu geben, muss sich Mona erneut durchs Gebäude kämpfen. Schnappen Sie sich die M4-Ausrüstung im folgenden Raum und dringen Sie in den nächsten Bereich vor. Es führt nur ein Weg zum nächsten Gerüst – folgen Sie ihm. Am Plateau angekommen, schalten Sie die Jungs im Hof aus. Steigen Sie das Gerüst nach oben und dringen Sie ins Gebäude ein. Im Aufzugschacht begrüßen Sie die beiden Feinde mit einer Bullet-Time-Salve. Ein beherzter Sprung führt Sie nach unten. Hinter dem Holzgerüst haben sich fünf Männer verschanzt. Besiegen Sie die Truppe im Bullet-Time-Modus und rüsten Sie sich mit Munition und den drei Pillenrationen aus. Während Sie das Gerüst nach unten steigen, greifen zwei Feinde an. Hinter der nächsten Ecke gilt es, drei Wachen auszuschalten und vorsichtig das Gerüst herunterzuschleichen. Am Gebäudeausgang empfangen Sie zwei Banditen. Die Heinis auf dem Gerüst eliminieren Sie im Zoom-Modus vom Türrahmen aus. Erledigen Sie das Duo vor den Baracken und verschwinden Sie mit dem Lift.

## TEIL 3, KAPITEL 2: ON A CRASH COURSE

### Wo ist die Sprengstoffkammer?

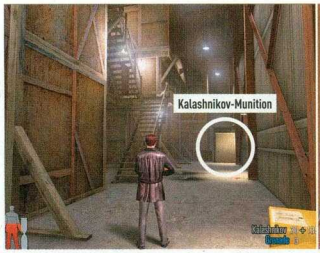
Nachdem Sie Vladimirs Nobelhütte betreten haben, nehmen Sie sich die vier Wachen vor. Aus der Küche im hinteren Teil des Foyers kommen weitere Aggressoren, die Sie aus der Deckung eliminieren. Säubern Sie die Kombüse und betreten Sie den Salon. Außer den drei Feinden bei den Tischen feuert noch ein anderer Bandit aus dem Obergeschoss auf Sie. Sobald Sie sich der rechten Doppeltür nähern, preschen sechs Gegner heraus, die Max im Bullet-Time-Modus beharkt. Eine gut platzierte Granate wirkt hier Wunder. Im Galeriebereich hinter der Tür gibt es jede Menge Munition. Gehen Sie durch die Maueröffnung und steigen Sie die Stufen empor. Hinter der Doppeltür gehen Sie bei den Kisten zu Ihrer Rechten in Deckung. Von hier empfängt unser Held die Typen, die durch die Tür auf der linken Seite kommen, mit Kalashnikov-Salven. Passieren Sie die beiden Leichen und rüsten Sie sich im Dachzimmer aus. Hinter der Tür befindet sich die Sprengstoffkammer mit Ausrüstung.

### Wo finde ich Vlads Komplizen?

Sobald die Sprengladung hochgegangen ist, pirschen Sie zum Loch in der Wand und erledigen die Feinde mit der MP5 aus der Distanz. Steigen Sie das Gerüst nach oben und laufen Sie über die Planken in den anderen Teil der Halle. Klettern Sie nach unten, sammeln Sie alle Gegenstände ein und verlassen Sie den Saal durch die Tür, durch die die Banditen gekommen sind. Im nächsten Zimmer erwarten Max sechs Feinde, die Sie im Bullet-Time-Modus ausschalten. Hinter der rechten Tür steigen Sie die Stufen hinab und betreten die Garage. Im mittleren Transporter und im Wandregal findet der Held Schmerzmittel. Nachdem Max den Schurken im Treppenhaus erledigt hat, kümmern Sie sich um die zwei Jungs eine Etage höher. Dasselbe Spiel wiederholen Sie im nächsten Treppenhaus und der Etage darüber. Im Nebenzimmer warten Vlads Komplizen – machen Sie kurzen Prozess.

## TEIL 3, KAPITEL 3: A MOB-WAR

Schnappen Sie sich die Molotowcocktails aus dem nächsten Raum und betreten Sie das Treppenhaus. Gehen Sie nach draußen und zerschießen Sie den Benzinkanister. Durch die Explosion bricht ein Teil des Gerüstes ein, wodurch ein neuer Aufgang entsteht. Gehen Sie zurück ins Treppenhaus und begeben Sie sich in den ersten Stock. Durch die Wohnung zur Linken gelangt Max auf den Balkon, wo er über das eingestürzte Gerüst in die Nachbarwohnung einsteigt. Den Bandenkampf stoppt Herr Schmärz, indem er alle Beteiligten ruhig stellt. Verlassen Sie den Raum und huschen Sie durch das Loch in der Wand in die nächste Wohnung. Die Tür gegenüber führt den Ledermantelträger in das nächste Treppenhaus. Im Obergeschoss gibt's eine Ration Pillen und zwei Feinde. Steigen Sie in den ersten Stock hinab. Warten Sie hinter den Kisten, bis zwei Feinde aufkreuzen. Benutzen Sie die grüne Tür und steigen Sie auf die Holzplanken vor dem Fenster. Während Ihrer Kletterpartie zum anderen Haus wird Max vom Boden aus beschossen. Vor dem Fenster im zweiten Stock befinden sich Holz-



Nachdem Sie den Level „The Things that I want" betreten haben, holen Sie sich die Kalashnikov-Munition beim Eingang.

Mit einem gezielten Schuss jagen Sie die Gasflaschen bei den Baracken in die Luft. Die Gauner sind begeistert.

Erledigen Sie die Wächter vor den Baracken. Nach getaner Arbeit gehen Sie zum Lift und verschwinden aus dem Level.

Mit einem gezielten Schuss jagen Sie den Benzinkanister in die Luft. Durch die Explosion entsteht ein neuer Aufgang.

Balancieren Sie den brennenden Balken nach oben und springen Sie auf die große Kiste. Von dort geht's weiter.

In der Garage finden Sie eine Hebebühne, mit der Sie den maskierten Kerl nach oben hieven können.

planken, die Mister Schmärz ins nächste Haus führen. Schließen Sie sich dem Trupp im Treppenhaus an und kämpfen Sie sich durch die Straßen. Die erste grüne Tür auf der rechten Seite führt aus dem Level.

## TEIL 3, KAPITEL 5: A LOSING GAME

Um Max aus dem Flammeninferno zu befreien, schlüpfen Sie erneut in Monas Haut. Links um die Ecke befindet sich der Kellereingang. Springen Sie durch das Loch gegenüber dem zerstörten Geländer. Biegen Sie rechts ab und klettern Sie über die Betonplatten in den nächsten Raum. Warten Sie in der Ecke links hinten, bis die Explosionswelle ein Loch in die Wand reißt. In der Halle gegenüber balancieren Sie den brennenden Balken entlang nach oben und springen auf die große Kiste. Hüpfen Sie rechts auf den Boden und verlassen Sie den Gang durch die Mauerlücke. Passieren Sie das „verrückte Labyrinth" und rennen Sie vor der riesigen Tonne davon. Mit dem Feuermelder neben dem Erste-Hilfe-Schränkchen aktiviert Max die Sprinkleranlage. Bevor Herr Schmärz die Treppe hinter der Stromversorgung benutzen kann, müssen Sie den Hauptgenerator ausknipsen. Der Schalter befindet sich im Trakt links von der Energieanlage. Wenn der Strom aus ist, steigen Sie die Treppe nach oben und durchqueren den brennenden Raum. Die Leiter an der Stirnseite des Zimmers führt den Revolverhelden zum verwundeten Max.

## TEIL 3, KAPITEL 7: LOVE HURTS

### Der Weg ins Innere

Warten Sie, bis Mona die Belegschaft auf dem Hof ausgeschaltet hat und ins Gebäude eindringt. Jetzt öffnen Sie den Transporter und stecken die drei Pillenrationen und die Kalashnikov-Munition ein. Nachdem Sie mit den Wachen fertig sind, öffnet sich das Haupttor und ein Bösewicht rennt Max genau vor die Flinte. Nachdem die Bombe aktiviert wurde, bringen Sie sich bei der Eingangstür in Sicherheit und weichen den von der Decke fallenden Trümmerteilen aus. Beseitigen Sie den Burschen im nächsten Raum, indem Sie die Benzinkanister hinter dem Klavier in die Luft jagen. Durch die Glastür gelangt Max in den Innenhof, wo ihn zwei Typen unter Beschuss nehmen.

### Wo ist der Kontrollraum?

Sobald die Jalousien oben sind, nehmen Sie die zwei Patrouillen aufs Korn und betreten den Korridor. Gehen Sie in das Zimmer, aus dem Musik klingt, und holen Sie sich die drei Pillenrationen aus dem Schrank. Im nächsten Raum erledigen Sie die beiden Feinde bei den Schränken, danach schalten Sie die Jungs oben auf der Galerie aus. Direkt im Anschluss dringen fünf Feinde in den Raum ein. Zeigen Sie es den Kerlen und verschwinden Sie durch die Tür, durch die die Truppe gekommen ist. Durchsuchen Sie die Wandschränke nach Pillen. Die Tür auf der Stirnseite des Korridors führt Max in den Prunksaal. Zuerst beharken Sie die beiden Typen auf dem Boden, danach werden Sie von der Galerie aus attackiert. Nachdem der letzte Gegner gefallen ist, erscheint Mona auf der Galerie und knöpft sich die Jungs vor, die in den Raum stürmen. Bleiben Sie so lange in Deckung, bis Ihre weibliche Begleitung die Lage im Griff hat. Nun verschwinden Sie durch die Tür gegenüber ins Treppenhaus. Hier werden Sie von fünf Gegnern angegriffen. Gehen Sie nach oben und stecken Sie die Pillen aus dem Schrank ein. Die einzige unverschlossene Tür bringt Max in den Kontrollraum.

### Wie komme ich ins Freie?

Durchqueren Sie das folgende Zimmer und überraschen Sie die zwei Wachen in dem Korridor. Sobald Sie sich der Tür schräg gegenüber nähern, wird sie von einem Gauner aufgerissen. Lesen Sie dem Kerl die Leviten und steigen Sie nach der Tür die Treppe in den Innenhof hinab. Neben drei verdutzten Wächtern finden Sie zwei Pillendosen, Molotowcocktails und Munition. Steigen Sie wieder die Stufen hinauf und benutzen Sie die Tür zu Ihrer Linken. Gehen Sie durch den linken Durchgang und folgen Sie den Korridoren, bis Sie ins Freie kommen. Nachdem Sie sich um die Wachen gekümmert haben, treffen Sie auf Mona.

## TEIL 3, KAPITEL 8: THAT OLD FAMILIAR FEELING

### Wie überlebe ich die Explosion?

Hechten Sie durch die Tür und erledigen Sie die Wache. Schnappen Sie sich die Waffe und empfangen Sie den Typen, der um die Ecke kommt. Flüchten Sie in den herabgestürzten Panic-Room. Mithilfe des Schalters schließt sich das Schott. Nach den Explosionen verlassen Sie die Kammer und gehen links um die Ecke.

### Wo ist Vlad?

Durch das Loch im Boden gelangen Sie ins Parterre. Jetzt kämpfen Sie sich im Eiltempo durch die nächsten Räume. Halten Sie sich nirgendwo auf – die Bomben explodieren nach wenigen Sekunden. In Wodens Büro liegen jede Menge Waffen und Schmerzpillen herum. Rüsten Sie sich aus und hören Sie den Anrufbeantworter ab. Jetzt holen Sie den Aufzug und fahren nach oben. In Wodens Schlafzimmer greifen drei Russen an. Nach getaner Arbeit schnappen Sie sich die Pillen und öffnen die Tür. Über Ihnen steht Vlad. Holen Sie den Aufzug und gehen Sie zurück ins Schlafzimmer, um Deckung zu suchen. Der gewitzte Vlad hat den Aufzug inzwischen wieder nach oben geholt, so dass Sie den Knopf erneut drücken müssen. Bis die Kabine heruntergefahren ist, verstecken Sie sich im Schlafzimmer. Während Sie nach oben fahren, wehren Sie die Typen ab, die durch die Tür kommen. Hinter dem Durchgang erwartet Sie der Endkampf.

### Wie erledige ich Vlad?

Weichen Sie den Dynamitstangen aus und schießen Sie die Bolzen aus Stahlstreben des Plateaus. Nachdem Vlad auf die Kuppel gestürzt ist, ballern Sie die Bolzen aus den restlichen Vorrichtung und die Stahlkonstruktion fällt von der Decke. Jetzt noch ein paar gezielte Salven und Vlad ist Geschichte. RALPH WOLLNER

Nachdem die Bomben im Eingangsbereich von Wodens Nobelhütte aktiviert sind, bringen Sie sich in Sicherheit.

Bevor Sie nach oben fahren, müssen Sie den Aufzug zweimal aktivieren. Während der Fahrt werden Sie beschossen.

Um das Plateau zum Absturz zu bringen, müssen Sie sämtliche Bolzen aus den Verankerungen ballern.

# Silent Storm

**Voll zur Sache geht's im knallharten Strategieknüller von Jowood. Damit Sie nicht ständig wie unser Chef Herr Bigge „Scheiße, schon wieder verloren!" brüllen müssen, gibt's von uns die besten Tipps.**

Was Sie an diesem Spiel lieben werden? Unter anderem Ecken aller Art. Ob drinnen oder draußen, geschickt aufgebaut lassen Sie jeden Fiesling auflaufen. Vorausgesetzt, Sie achten auf Ihre Aktionspunkte, um in Ihrem Zug auch feuern zu können.

### Ich will was sehen für mein Geld!

Nervt Sie die popelige Zoom- und Kippfunktion der Kamera? Kein Problem, mit wenigen Handgriffen bekommen Sie den totalen Durchblick. Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „cfg" und bearbeiten Sie mit einem beliebigen Texteditor die Datei „autoexec.cfg". Dort stehen unter anderem die Zeilen:
mission_camera_limits 35 10 65 -1.35 -0.75
mission_camera_softlimits 35 18 50 -1.4 -0.7
Die erste Zahl steht für das Sichtfeld (Gradangabe), der zweite Wert für das maximale Heran-, der dritte Wert fürs maximale Herauszoomen (maximal 100). Der vierte Wert bestimmt die maximale und der letzte die minimale Neigung. Das lästige „Springen" der Kamera verhindern Sie, indem Sie die Werte der beiden genannten Zeilen angleichen. Für die Tipps haben wir zum Beispiel folgende Einstellungen gewählt:
mission_camera_limits 35 5 100 -5.00 -0.00
mission_camera_softlimits 35 5 100 -5.00 -0.00

## KAMPFSCHWEINE

### Wie pack ich's an?

Gleich zu Beginn kann man ins Fettnäpfchen treten, wenn Sie sich bei der Charakterwahl vertun. Suchen Sie sich einen vernünftigen Kämpfer heraus. Bereits in den ersten Minuten auf dem virtuellen Schlachtfeld wird klar, dass es vorteilhaft ist, den Gegner schon aus größerer Distanz zu beharken. Am besten ist daher der Scharfschütze geeignet. Wenn Ihnen die vorgegebenen Figuren nicht passen, basteln Sie sich einen „handgeklickten" Schützen. Verzichten Sie ruhig auf Stärke (der Wert 3 genügt), Geschicklichkeit setzen Sie auf den Wert 10 und Intelligenz auf 7.

### Sechserpack

Nach der ersten Einführungsmission kann der Spieler auf weiteres Personal zugreifen. Nutzen Sie das aus und heuern Sie fünf Mitstreiter an. Je ein Medic und Engineer reichen völlig, bei der restlichen Besetzung entscheidet die Spielweise über die Auswahl. Wer viel schleichen und im Verborgenen arbeiten möchte, nimmt wenigstens einen Scout mit. Soll es richtig krachen, gehören Grenadiere und Soldaten ins Team. Taktisch versierte Spieler basteln sich eine gut gemischte Truppe. Achten Sie bei der Teamwahl darauf, Charaktere mit möglichst hoher Aktionspunktzahl zu rekrutieren. Dafür kann man Abstriche bei den Vitalitätspunkten in Kauf nehmen. Denn bei *Silent Storm* gilt: Je mehr Sie pro Runde anstellen können, desto besser. Immer noch unsicher? Dann versuchen Sie Ihr Glück mit unserer Redaktionstruppe: Zusätzlich zum oben erwähnten Scharfschützen rekrutieren Sie Toki (Scout), Kenko (Engineer), Eagle (Sniper), Gari (Medic) und Reggie (Grenadier).

### Vom Scheunentor zur Briefmarke

Anfangs treffen Ihre Recken gerade mal ein Scheunentor. Daher gilt: trainieren, was das Zeug hält. Auch wenn es Sie viel, viel Spielzeit kostet, zocken Sie immer wieder die Zufallsbegegnungen auf den regionalen Karten. Die Truppe lernt bei jedem Einsatz und ist somit für die Hauptmissionen besser gerüstet. Damit wären wir bei den Fertigkeiten. Eins gleich vorweg: Alle Fertigkeiten zu lernen, fällt flach, Spezialisierung ist angesagt. Statt Allroundtalente zu trainieren, ist es viel sinnvoller, sich für einen oder zwei Skill-Trees zu entscheiden und die konsequent zu verfolgen. Wer viel Zeit in *Silent Storm* investiert, trainiert nach und nach die zur Verfügung stehenden Figuren der einzelnen Klassen zu unterschiedlichen Experten.

### Speicher dir doch einen

Schnellspeichern ist schön und gut, allerdings kann man das auch im falschen Moment tun. Viel wichtiger ist, vor Missionsstart einen festen Spielstand in der Basis anzulegen. Wenn Sie im Verlauf der Mission merken, es klappt einfach nichts, weil kein Scharfschütze im Team ist oder der Raketenwerfer-Experte fehlt – kein Thema! Laden Sie den Basis-Spielstand und stellen die Truppe für die Mission angepasst zusammen. Im Gefecht selbst ist es ratsam, vor bestimmten Aktionen abzuspeichern, da selbst bei hoher Trefferchance das Ergebnis variieren kann. Beispiel: Grenadier Reggie schmeißt eine Granate mit 80 Prozent Chance und trifft … mal wieder die eigene Truppe. Neu laden und siehe da: Reggie hat's gepeilt und trifft voll ins Schwarze.

### Startroutine

Missionsbeginn, erster Gegner, anvisieren, Sch…, Magazin leer. Kennen Sie das? Unbedingt ins Hirn pauken: In der Basis wird aus- und aufgerüstet und jede Waffe geladen, BEVOR es losgeht. Außerdem nicht vergessen: Der Besuch im Lazarett kuriert das komplette Squad vollständig.

## PISTOLERO & CARABINIERI

### Weniger ist mehr

Bei dem riesigen Waffenangebot kommt man leicht ins Schwitzen. Das Arsenal der Gegner ist oft effektiver, also wird auf dem Schlachtfeld erst mal alles gesammelt, was die Antagonisten so „fallen lassen". Zuhause in der Basis studieren Sie dann in der Waffenkammer in Ruhe, was denn so vorhanden ist. Die Reichweite der Wummen ist nicht das Entscheidende. Viel wichtiger ist der Schaden und vor allem, wie viele Aktionspunkte für den Einsatz nötig sind. Übrigens erweitert sich das Waffenarsenal in der Basis nach fast jeder Hauptmission, ein regelmäßiger Besuch im heimatlichen Bunker ist daher Pflicht. Beschränken Sie sich auf zwei Waffenklassen pro Figur. Zu einer Waffe mit großer Reichweite (Karabiner, Scharfschützengewehr) packen Sie eine taugliche Maschinenpistole oder Pistole, um sowohl für den Nah- als auch den Fernkampf gerüstet zu sein. Spezialisten wie Granaten- oder Schwere-Waffen-Experten müssen Sie entsprechend ausstatten. Vertreter der leisen Sohle sind mit Messern und schallgedämpften Waffen zu versorgen. Ein guter Scout erledigt damit Gegner mühelos.

### Punktekonto

Das richtige Management der jeweiligen Aktionspunkte (AP) pro Zug ist spielentscheidend. Egal was geplant wird, wenigstens eine der Figuren sollte immer genügend APs übrig haben, um im Fall eines eigenen Bonuszuges (Interrupt) eine vernünftige Aktion zu starten (Granatenwurf, Feuerstoß oder gezielter Schuss). Hohe Chancen auf einen Bonuszug gibt es, wenn Ihre Figur hinter einer Ecke lauert und in der gegnerischen Runde ein Feind in Sicht kommt. Bewegen Sie die Figuren immer nur so weit, dass sie wenigstens noch knien oder besser noch liegen können, um mehr Deckung zu haben. Übrigens verbraucht die Bewegung „Rennen" die wenigsten APs, allerdings verursacht die entsprechende Figur dann mehr Lärm.

### Wann beginnt die Runde?

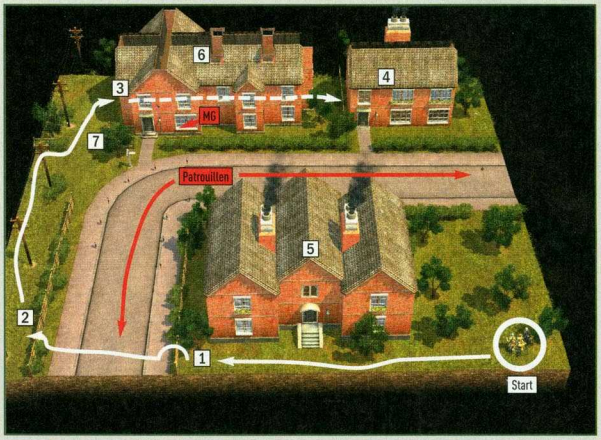
Solange die Truppe in Echtzeit unterwegs ist, lassen Sie sie im Hide-Modus durch die Gegend scharwenzeln – am besten gebückt. Teilen Sie die Gruppe in Zweierteams und finden Sie erst heraus, wo sich die Gegner aufhalten. Solange Sie unentdeckt bleiben, ist alles in Butter. Rücken die Gegner nahe an die eigenen Figuren, aktivieren Sie manuell den Rundenmodus. So behalten Sie meistens die Initiative.

### Keine Komplettlösung?

Eine typische Lösung ist kaum machbar, da der Kampagnenverlauf jedes Mal anders ist und die Software die Szenarien zufällig wählt. In unseren beschriebenen Missionen erfahren Sie jedoch alle wichtigen Taktiken, mit denen sich das Spiel erfolgreich beenden lässt.

## BÜRO DES BRITISCHEN KOMMANDANTEN

1. Die Gruppe pirscht im Hide-Modus erfolgreich in Richtung Zaun. Sobald sich die Patrouille verzogen hat, klettern Sie über die Bretterwände zur anderen Seite.
2. Im Schutz der Hecke und des Zauns warten wir in aller Ruhe die Patrouille ab, um sie unter Feuer zu nehmen.
3. Geduckt schleicht die Gruppe weiter und steigt durch ein Fenster ins Gebäude. Durchs Erdgeschoss geht's rüber zum Nachbarhaus.
4. Im oberen Stockwerk befindet sich die erste Zielperson mit den Geheimdokumenten.
5. Gewöhnen Sie es sich an, alle Gebäude nach Dokumenten und Truhen zu durchsuchen.
6. Zum Schluss holen Sie sich den Offizier und dessen Dokumente aus dem oberen Büro. Achtung, lassen Sie einen Kameraden mit hohem Spot-Wert in Richtung Zimmer blicken, damit Sie die Initiative erhalten!
7. Die Flucht mit dem Offizier auf dem Buckel gerät wegen plötzlich auftauchender Tommies zur knifflgen Aufgabe. Kluge Strategen bauen vor und postieren alle verfügbaren Leute an der Gebäudeecke, mit Blick zur Straße. Während der Offizier nur langsam von einem Soldaten herausgetragen werden kann, halten die übrigen Teammitglieder die Gegner auf Abstand. Zum Schluss sammelt sich die gesamte Gruppe am nahe gelegenen Kartenrand, um die Szene zu verlassen.

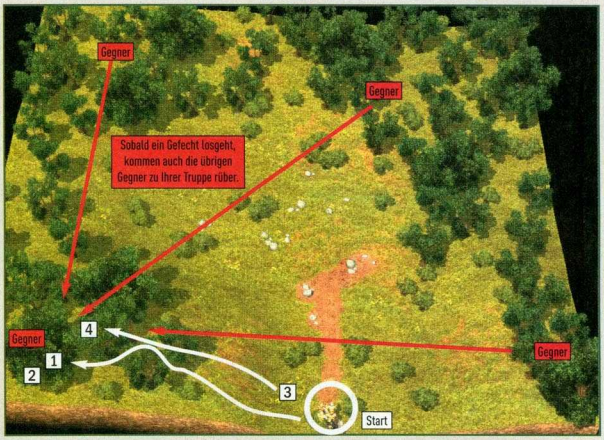


## KLEINE ENGLISCHE STADT

1. Sofort am Start tauchen gegnerische Truppen auf – keine Chance, erst die Karte zu erkunden. Daher müssen Sie sofort mit allen Mann runter und den Soldaten eine volle Breitseite verpassen.
2. Die Ruhe täuscht! Nachdem Sie Kontakt mit der Zielperson haben, mutieren die zuvor neutralen Alliierten zu gegnerischen Agenten. Stellen Sie sich am besten auf einen Häuserkampf ein. Postieren Sie sich an Fenstern und vor allem im Treppenhaus. Wer dort reinklettert, bekommt eine saftige Begrüßung vor den Latz geballert.
3. Platzieren Sie den Grenadier an einen Sonnenplatz am Fenster. So kann er anrückende Gegner hervorragend mit seinen Wurfgeschossen eindecken.
4. In den höheren Schwierigkeitsgraden rücken die Gegner nicht einfach dumpf alle nacheinander an, sondern verschanzen sich auch. Nutzen Sie die Spielphysik, wo es geht. Erblicken Sie beispielsweise einen Antagonisten durch ein Fenster auf der anderen Gebäudeseite, feuern Sie durch das Zimmer durch.
5. Schaffen es die Gegner bis ins Gebäudeinnere, werden die Karabiner eingepackt und die Maschinenpistolen knattern los. Lange Salven auf kurze Distanz lassen jeden Gegner schnell zu Boden gehen. Übrigens, Granaten schlagen Löcher ins Treppenhaus, das kann zu Sackgassen führen.

## DOKUMENTENÜBERGABE

1. Da fühlt man sich doch gleich eingekesselt! Gottlob bleiben die Gegner zunächst still am Platz. Das schafft Zeit, um mit dem getarnten Scout einen taktisch günstigen Punkt zu suchen. Wenn Sie die Feinde entdeckt haben, lassen Sie einen Teil des Teams zum Scout nachrücken.
2. Dank der Hide-Fähigkeit erreicht der Scout unbemerkt sein Opfer und lässt es kalten Pixelstahl schmecken. Die Messer sind im Nahkampf durchaus effektiv, vor allem, wenn Sie im Spielverlauf die entsprechenden Fertigkeiten verbessern. Zur Sicherheit postiert sich dennoch ein Schütze in der Nähe, um gegebenenfalls die Arbeit zu „vollenden".
3. Rechnen Sie immer mit Gegnern, die Ihnen in den Rücken fallen wollen. Sobald es zum Kampf kommt, wirkt das wie ein Signal für die übrigen Feinde auf der Einsatzkarte. Ein Teil der Truppe übernimmt also die wichtige Rückendeckung. Setzen Sie vor allem auf Waffen mit großer Reichweite, etwa Karabiner oder Scharfschützengewehre. Rücken Ihnen die Gegner zu sehr auf den Pelz, ziehen Sie sich in eine bessere Deckung zurück.
4. Auf der gezeigten Karte ist das Waldstück unten links die beste Position, um sich zurückzuziehen. Verteilen Sie dort Ihre Recken und lassen die feindlichen Alliierten auf sich zu marschieren. Empfangen Sie den Gegner mit Granaten und Maschinengewehrsalven.



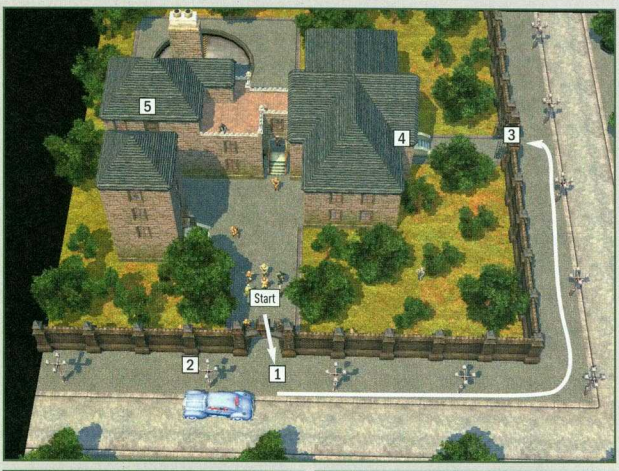
## BRITISCHES LABOR

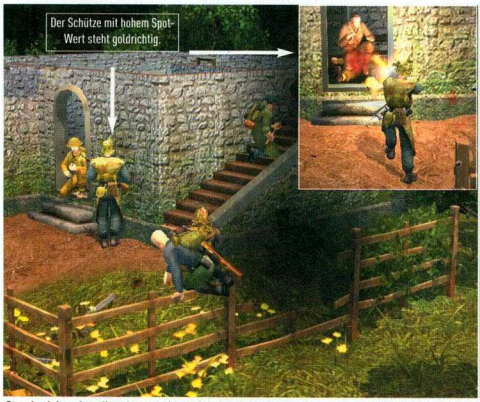
1. Gegnerische Basen durch den Vordereingang zu stürmen, ist fast immer Selbstmord. Der clevere Taktiker sucht sich lieber eine geschützte Stelle, wie diese zerstörte Hauswand. Dort kraxelt die Mannschaft ins Zielgebiet. Der enge Flur und das Treppenhaus eignen sich hervorragend, um sämtliche Gegner aus dem Weg zu räumen, die sich dort blicken lassen. Ein ideales Einsatzgebiet für MPs und Granaten!
2. Ist die Gruppe drin, gilt es, ungebetene Gäste fernzuhalten. Taktisch günstige Positionen wie Türeingänge und Fenster besetzen Sie mit Ihren Schützen. In der Eingangshalle ist auch ein MG.
3. Nicht alle Gegner lassen sich ins Erdgeschoss locken. Es gibt aber zwei Treppenhäuser, so dass Sie die Gegner oben leicht in die Zange nehmen können. Alternativ bauen Sie sich an einer Ecke auf und setzen Charaktere mit hohem Spot-Wert ein, um die Initiative zu behalten.
4. In Szenarien wie diesen bekommt der Gegner kurz nach dem Start jede Menge Verstärkung. Wer sich dabei auf einen Kampf im Freien einlässt, gerät schnell ins Hintertreffen. In unserem Fall wurden alle anwesenden Feindtruppen vom Hauptgebäude aus bekämpft. Wenn es gut läuft, erledigen Sie mithilfe des montierten MGs jede Menge Angreifer, bevor diese überhaupt das Gebäude erreichen.

## DEUTSCHER HERRENSITZ

1. Im Lauf des Spiels sind die Szenarien mit einer riesigen Menge an Gegnern bestückt. In diesem Fall steht die Gruppe vom Start weg völlig eingekesselt da. Völlig? Nicht ganz, das einzige Schlupfloch ist das offene Tor. Statt sich auf dem Hof blutige Nasen und mehr zu holen, ziehen Sie in der ersten Runde die gesamte Truppe aus der Schusslinie.
2. Der Grenadier der Gruppe bezieht an der Mauer Stellung, während seine Kumpels die Straße entlangflitzen, um das zweite Tor zu erreichen. Warten Sie, bis sich die Verfolger dem ersten Tor nähern. Zeit, ein paar explosive Liebesgrüße über die Mauer zu werfen! Wenn Sie Granaten mit großem Wirkungsradius einsetzen, legen Sie die Gegner im Handumdrehen flach. Wenn die Zeit es zulässt, gibt es noch einen hinterhältigen Trick. Schließen Sie das Gittertor und verminen Sie es mit Granaten oder Sprengsätzen. Wer nun seine Nase aus dem Tor streckt, erlebt eine bitterböse Überraschung.
3. Am zweiten Schlosstor kommt es zum großen Gemetzel. Links und rechts davon postieren sich die Schützen. Wollen die Gegner nicht von allein rauskommen, zeigen Sie sich kurz mit einem Charakter und ziehen sich sofort wieder zurück. Wenn alles klappt, rollt Ihnen fast die gesamte Schlosskompanie entgegen. Die Schützen am Tor brauchen nur abwarten, es gibt in aller Regel einen Interrupt zu Ihren Gunsten, sobald ein feindlicher Soldat in Ihre Sichtlinie gerät. Diese Taktik funktioniert fast immer.
4. Hinweis: Auch wenn sich angeschlagene Gegner ins Gebäude zurückziehen und die Türen hinter sich zuschlagen – die Spielphysik erlaubt es, zum Beispiel durch Holztüren zu ballern.
5. Wenn Ihre Einsatzgruppe erst im Gebäude ist, setzen die übrigen Soldaten alles daran, die Gefangennahme des Offiziers im ersten Stock zu verhindern. Vorsicht, wenn Sie an Fenstern vorbeigehen! Falls Ihre Leute dabei entdeckt werden, gibt es meistens Interrupt-Züge für die Gegner. Glauben Sie uns, die Jungs in diesem Szenario schießen richtig gut und benutzen obendrein Waffen schweren Kalibers. Vergessen Sie zudem nicht die Rückendeckung. Mindestens zwei Leute müssen die Treppenhäuser im Auge behalten.

STEFAN WEISS






Standardsituation: Ihre Jungs nähern sich dem Zielgebäude. Schwupps, die Tür fliegt auf, und der Hausherr schaut griesgrämig raus. Gut, dass der eigene Schütze den Interrupt erhält.

Keine Chance für die Tommies. Unbemerkt konnte sich die Gruppe an Fenstern und Türen (1) aufbauen. Pro Mann ein Ziel und schon liegen vier Probleme weniger am Boden.

# Hidden & Dangerous 2

**Klar können Sie auch einfach in Rambo-Manier vorgehen und auf Verluste pfeifen, um das Spiel zu bestreiten. Aber mal ehrlich: So zu spielen, ist ja wahrlich keine Kunst. Wir zeigen Ihnen, wie echte Profis vorgehen.**

## MUSTERUNG

### Wen soll ich rekrutieren?

Dreißig Protagonisten, aus denen der Spieler wählen kann – da fällt die Auswahl schwer. Machen Sie sich die Mühe und tippen Sie die Werte der Charaktere in eine Tabelle, um besser vergleichen zu können. Die wichtigsten Attribute sind Schießen und Tarnung, für jede dieser Fähigkeiten gehört ein Spitzenmann ins Team. Der beste Schütze übernimmt später die Rolle des Scharfschützen, während der Tarnspezialist als Aufklärer arbeitet. Prädestiniert für diese Rollen sind die Figuren Andrew Harris (bester Schütze) und William Broadhurst (Tarnexperte). Die Top-Leute in Sachen Erste Hilfe (H. Bennett) und Schlossknacken (J. Kratochvil) schneiden bei der Tarnung schlecht ab. Wer damit leben kann, nimmt sie trotzdem ins Team auf. Harris ist allerdings gut genug im Schlossknacken. Rekrutieren Sie lieber noch zwei passable Schützen. Unsere recht ausgewogene Redaktionstruppe besteht außer den genannten Harris und Broadhurst aus Irwin Carlysle (guter Schütze und Schlossknacker) und David Foreman (guter Schütze und Medic). Diese Gruppe meisterte alle Missionen.

### Was kommt ins Gepäck?

Wahre Packesel sind die Jungs der SAS nicht gerade. Ein Rucksack gehört auf jeden Fall zur Ausrüstung, ebenso gilt Helmpflicht! Ein Barett mag schick aussehen, verhindert aber keinen Kopftreffer. Es genügt, jeder Figur eine Hauptwaffe mitzugeben. Übertreiben Sie es nicht mit der Munition, 50 Schuss für einen Karabiner und vier Magazine für eine Maschinenpistole sind okay. Pistolen bleiben liegen, ein oder zwei Granaten im Gepäck der Helden sind sinnvoller. Wenn Sie gerne schleichen und still vorgehen, rüsten Sie den oder die Tarnexperten mit schallgedämpften Waffen und Messern aus. Einer der Soldaten schnappt sich noch ein Fernglas, das gute Stück ist im Einsatz Gold wert.

### Verbessern Sie Ihre Ausrüstung

Die Schlachtfelder bieten genug Gelegenheit, um sich die Taschen mit geeigneter Ausrüstung zu füllen. Durchsuchen Sie jeden gefallenen Gegner. So rüsten Sie jede Figur bequem mit einer Zweitwaffe aus und finden außerdem Uniformen, um sich besser zu tarnen, und hier und da auch mal einen Schlüssel, um verschlossene Bereiche zu betreten.

## GRUNDAUSBILDUNG

### Welche Spielsteuerung soll ich bloß benutzen?

Ego-Shooter-Perspektive, Taktik-Bildschirm, Gruppensteuerung in Echtzeit – die Auswahl ist groß. Die Steuerung im Taktik-Modus ist nur für Fans der *Rainbow Six*-Reihe zu empfehlen. Die Kommandos müssen aufwendig eingegeben werden und die schlechte Team-KI führt eher zu Frust denn zum Erfolg. Die beste Variante:

**1.** Eine Figur mit hohem Tarnwert, inklusive Fernglas im Gepäck, führt die Gruppe an.
**2.** Das Team folgt mit zuvor erteiltem Feuerverbot. Die Mitstreiter weisen meistens früh genug auf Gegnerpräsenz hin. Checken Sie daraufhin mit dem Fernglas die Lage.
**3.** Das Team erhält derweil den Befehl, auf Ihren Schuss zu warten. So kommt es kaum zu überstürzten Gefechten, nur weil die nervösen Kameraden wieder vorschnell den Abzug betätigt haben.
**4.** Sobald der Spieler das erste Ziel unter Feuer nimmt, beteiligen sich die Kollegen am Kampfgeschehen. Vor dem ersten Schuss ist es empfehlenswert, den Taktik-Bildschirm aufzurufen und sich einen Überblick über die Standorte der sichtbaren Gegner zu machen. Diese werden mit einem schicken, roten Rahmen angezeigt. Auch die aufrufbare Karte ist eine wertvolle Hilfe, da dort die Blickfelder von sämtlichen sichtbaren Gegnern angezeigt werden.

### Einsatz von Medizin

Der Medic ist quasi die letzte Rettung. Selbst wenn Ihre Jungs schwer angeschlagen sind, es aber noch lebend bis zum Ende der Mission schaffen, sind sie zu Beginn der nächsten Mission automatisch wieder geheilt. Es genügt, pro Team-Mitglied ein Medipack mitzunehmen. Wer die Augen offen hält, findet unterwegs genügend Medizinkästchen, um den Vorrat aufzustocken.

## DER ERNST DES LEBENS

### Die SAS im perfekten Einsatz

Anstatt Sie mit grauer Theorie zu langweilen, zeigen wir Ihnen anhand der ersten Kampagne, wie Sie *Hidden & Dangerous 2* optimal spielen. Also, auf ins Gefecht!

### Operation Schneeball: Erster Angriff

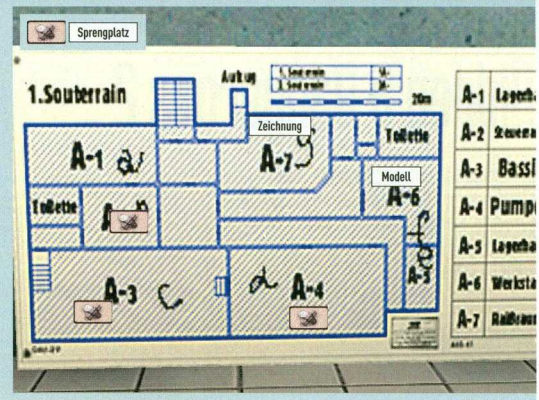
**1.** Erster Befehl: „Alle Mann warten auf meinen Schuss!" Danach pirscht der Aufklärer im Schutz der Bäume in Richtung Hütte los, gefolgt von seinen Kompagnons. Potz Blitz, kaum ist man in Sichtweite des Holzbaus, wackeln die ersten beiden Gegner ins Freie.
**2.** Sobald die Widersacher im Schnee liegen, wird die Karte nach weiteren Gegnern überprüft. Die Luft ist rein, also plündern Sie in Ruhe die ersten Opfer. Danach geht's weiter durch den Wald.
**3.** Das Team meldet neue Gegner, die auf der Karte ebenfalls sichtbar sind. Das nächste Gefecht steht an. Attackieren Sie Ihre Gegner liegend – so treffen Sie am besten.
**4.** Sygurd führt das SAS-Team in Richtung Fabrik. Dummerweise steht da ein Lkw samt Besatzung auf der Straße. Hinter solch unvorhersehbaren Zwischenfällen versteckt sich mitunter ein optionales Ziel. Feuern Sie nicht nur auf die Gegner, sondern auch auf die Munitionskisten auf dem Wagen. Siehe da, das ganze Ding geht in die Luft und damit ist ein optionales Ziel erfüllt.
**5.** Anstatt durch den stark bewachten Haupteingang zu spazieren, hält sich die Truppe etwas abseits, um die Basis von Nordosten zu betreten. In der Nähe des Zauns gehen alle Jungs in Stellung und warten wieder auf den

Gleich in der ersten Mission beweisen Sie Ihr taktisches Geschick. Unsere Beschreibung verrät Ihnen, worauf Sie achten müssen.

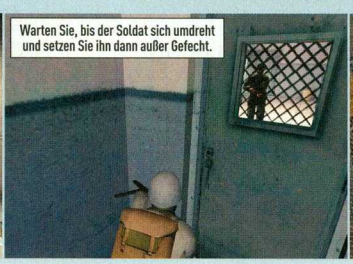
Die Gegner werden im Taktik-Bildschirm umrahmt dargestellt. Damit ist es kinderleicht, Ihren Jungs Ziele zuzuweisen. So decken Sie den Mann am Zaun.

## ERKUNDUNG

**1.** Der Auftrag wird von einem Charakter mit hoher Tarnfähigkeit und schallgedämpfter Waffe ausgeführt.
**2.** Die Tür zur ersten Etage führt lediglich zu einem schlafenden Wachmann, den Sie schon mal aus dem Verkehr ziehen.
**3.** In der zweiten Etage lauschen Sie erst dem Gespräch zwischen dem Wissenschaftler und dem Soldaten. Links und rechts in den Gängen patrouillieren Soldaten, die bei Verdacht sofort die jeweiligen Alarmknöpfe drücken. Dank der leisen Waffe ist es ein Leichtes, das zu verhindern.
**4.** Rechts im Abschnitt „1-b Steuer" liegen, natürlich bewacht, in der Kammer zur Rechten Dynamit und Waffen herum. Gegenüber befindet sich ein grünlich schimmernder Raum – der dortige Windkanal ist das erste Fotomotiv. Auf der gleichen Ebene sind zwei Sprengplätze, der Generator und der Lagerraum zu finden.
**5.** Beim Windkanal die Treppe hoch, am Bassin vorbei ist ein Raum mit Steueranlagen und ein weiterer Sprengplatz. In der Steuerzentrale des Bassin-Raumes befindet sich der vierte Sprengplatz, der fünfte und letzte ist in der Halle mit den Tanks.
**6.** Wer in aller Ruhe die Etage absucht, entdeckt das Modell sowie die Zeichnung eines Flugzeugs. Damit ist die Spionage-Fotoserie komplett. Erst wenn dieses Missionsziel erfüllt ist, werden die Sprengsätze angebracht – zuerst die drei auf der Ebene mit den Flugzeugmodellen.
**7.** Vorsicht, die untere Etage ist jetzt mit weiteren Deutschen besetzt. Eine wohl platzierte Granate oder gezielte Salven mit der Maschinenpistole sorgen für Ruhe.
**8.** In der Basis finden Sie am Hafen einen verletzten Kameraden. Erst wenn Sie mit ihm geredet haben, betreten Sie das Boot, um die Mission zu beenden.



Sprengstoff finden Sie in dieser kleinen Kammer genug.


Warten Sie, bis der Soldat sich umdreht und setzen Sie ihn dann außer Gefecht.

Falls Sie Erste Hilfe brauchen, halten Sie nach solchen Schränkchen Ausschau.

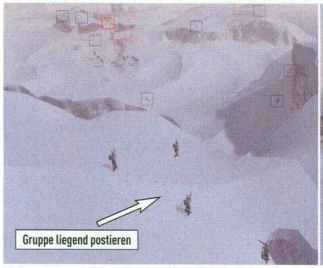
ersten Schuss des Spielers. Übernehmen Sie dabei am besten selber die Rolle des Scharfschützen und holen Sie zuerst den MG-Schützen aus seinem Turm.
**6.** Während ein Soldat den Zaun mit der Drahtschere kappt, werden die übrigen Helden im Taktik-Modus zur Deckung eingesetzt. Führen Sie dann unbemerkt die Truppe in den Hafenbereich.

### Rendezvous

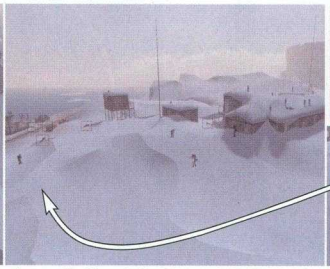
**1.** Am Ausgang kommen der eigenen Truppe gleich zwei bis drei Deutsche entgegen. Sobald diese reglos im Schnee liegen, holt sich Ihre Mannschaft Munition aus den abgeworfenen Kisten.
**2.** Verlassen Sie die Anlage wieder über den Hafen durch den Zaun. Ein Trupp Deutscher wird inzwischen in die Basis einströmen und sich in den Häusern verschanzen. Fallen Sie den Bösewichtern in den Rücken. Danach geht es zum Treffen mit dem Verbindungsmann. Falls Sie keine Granaten mehr haben: Beim Lkw an der Straße werden Sie fündig.
**3.** Achten Sie unbedingt auf die umliegenden Hügel bei Sygurds Hütte. Ein deutscher Scharfschütze will dem Verbindungsmann an den Kragen. Indem Sie das verhindern, erfüllen Sie ein weiteres optionales Ziel.
**4.** Vorsichtig pirscht die Gruppe mit dem Piloten zur Anlage zurück. An der Straße ist Motorengeräusch zu hören. Beordern Sie alle Mann auf den Boden – ein Lkw, gefüllt mit Soldaten, rollt vorbei. Wechseln Sie in den Taktik-Modus und befehlen Sie jedem Soldaten, eine Granate auf den Lastwagen zu schmeißen. Wenn alles klappt, erledigen Sie damit sämtliche Gegner auf dem Lkw.

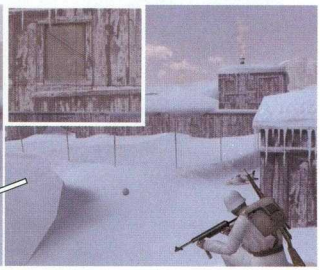
### Eisberg

**1.** Lassen Sie die Gruppe erst mal an Ort und Stelle. Nur der Tarnspezialist mit Fernglas im Gepäck läuft los, um einen strategisch günstigen Punkt zu finden.
**2.** Der große Schneehügel in der Mitte ist hervorragend geeignet, um die Truppe dort in Stellung gehen zu lassen. Achten Sie auf etwaige Fußspuren im Schnee, um patrouillierende Soldaten im Vorfeld auszuschalten.
**3.** Auf der Nordseite des Hügels gehen Sie mit dem Team über der Schneebrücke in Stellung. Nehmen Sie von dort die Deutschen unter Beschuss. Aktivieren Sie während des Gefechts immer wieder den Taktik-Modus, um sich einen Überblick zu verschaffen, wo noch feindliche Kräfte versteckt sind. Achten Sie unbedingt darauf, dass Ihnen keine Gegner in die Flanke fallen.
**4.** Die Gruppe rückt nach dem Gefecht vorsichtig zum Lager vor. Suchen Sie die Fenster der Hütten nach postierten Soldaten ab und schaffen Sie diese per Scharfschützengewehr aus dem Weg.
**5.** Das Lager wird zunächst umrundet, um sicherzugehen, dass keine feindlichen Kräfte mehr am Leben sind. Gefährlich ist die Flak auf dem U-Boot. Die dortigen Soldaten greifen Sie am besten im Team von Norden an.
**6.** Zwei Mann genügen, um die Hütten zu durchsuchen. Die richtige Waffe für diese Aufgabe ist jetzt die Maschinenpistole. Plötzlich auftauchende Gegner hinter Türen werden mit schnellen Salven erledigt.
**9.** Die U-Boot-Besatzung ist im Bug und Heck verteilt. Setzen Sie einen treffsicheren Schützen ein, der mit schnellen Salven aus der Maschinenpistole die Mission beendet. STEFAN WEISS



Auf der Schneebrücke erkennen Sie im Taktik-Modus genau, wo noch Feinde sind.


Bewegen Sie sich um das Lager herum, um die Soldaten am U-Boot auszuschalten.


Blicken Sie um Ecken, um feindliche Schützen an Fenstern rechtzeitig zu erkennen.

# Fußball Manager 2004

**Immer noch nicht Meister geworden? Dann helfen vielleicht die Tipps vom Meister persönlich. Gemeint ist natürlich Chef-Entwickler Gerald Köhler von Electronic Arts, der Sie exklusiv in einige Geheimnisse seines Babys einweiht.**

Vermeidbare Schwächen in der Innenverteidigung. Solche Durchmärsche können Sie ganz leicht verhindern.

## SPIELKONTROLLE

Im *FM 2003* war es häufig schwierig, eine 1:0-Führung einfach nur über die Zeit zu bringen. Die Lösung für dieses Problem im *FM 2004* heißt Spielkontrolle. Wenn eine Mannschaft über einen gewissen Vorsprung verfügt oder klar stärker ist, kann sie versuchen, den Gegner unter Kontrolle zu bekommen. Wenn das gelingt, hat das die folgenden Effekte:

**1. Kraftersparnis**
Die kontrollierende Mannschaft spart Kraft, der Gegner rennt dem Ball hinterher. Tatsächlich wird im Kontrollmodus nur die Hälfte der Müdigkeitspunkte vergeben.

**2. Weniger Chancen durch den Gegner**
Die Anzahl der Chancen des Gegners reduziert sich um 50 Prozent. Dieser Wert erhöht sich für jeden Punkt über 2 (siehe Tabelle unten) um weitere 5 Prozent.

**3. Aber auch: Weniger eigene Chancen**
Die Anzahl der eigenen Chancen reduziert sich um 65 Prozent. Die Spielweise und Ihre Auswirkung auf die Anzahl der herausgespielten Chancen:

| Spielweise | Reduzierung Chancen Gegner | Reduzierung eigene Chancen |
|---|---|---|
| 1 | 80% | 120% |
| 2 | 90% | 110% |
| 3 | 100% | 100% |
| 4 | 100% | 100% |
| 5 | 100% | 100% |
| 6 | 90% | 90% |
| 7 | 80% | 80% |

**4. Geringeres Konterrisiko**
Bis zu einer Spielweise von 3 (also sehr defensiv) läuft die das Spiel kontrollierende Mannschaft nicht mehr in einen Konter des Gegners. Bei einer Spielweise von 4 oder 5 wird dieses Risiko auf 20 Prozent des normalen Wertes reduziert, ansonsten auf 50 Prozent.

**Wann kann die Kontrolle übernommen werden?**
Es wird die Summe der Spielstärken der beiden Teams verglichen. Für jeweils volle 10 % Unterschied wird 1 Punkt vergeben. Für jedes Tor, das eine Mannschaft in Führung liegt, ebenfalls.

- Eine Mannschaft mit 4 oder mehr Punkten kann immer die Kontrolle ausüben.
- Eine Mannschaft mit 3 Punkten kann die Kontrolle ausüben, wenn sie mit mindestens 1 Punkt Einsatz mehr spielt.
- Eine Mannschaft mit 2 Punkten kann die Kontrolle ausüben, wenn sie mit mindestens 3 Punkten Einsatz mehr spielt.

In diesen Fällen wird der Button „Kontrolle" aktiviert, vorher ist er gesperrt (logischerweise kann immer nur eine Mannschaft gerade die Kontrolle ausüben).

**Können auch Computervereine die Kontrolle übernehmen?**
Computervereine übernehmen ab 5 Punkten Vorsprung mit je 50 Prozent die Kontrolle. Sie geben sie erst wieder ab, wenn die Bedingungen für die Kontrolle nicht mehr erfüllt sind.

## SPIELER WARMLAUFEN LASSEN

Nutzen Sie diese Funktion unbedingt. Sie reduziert nicht nur das Verletzungsrisiko Ihrer Spieler, sondern kann auch eingesetzt werden, um die Spieler auf dem Platz noch einmal richtig zu motivieren. Übertreiben sollten Sie es allerdings nicht. Spieler, die sich zu lange warmlaufen, ohne dann eingesetzt zu werden, verlieren schnell Moralpunkte. Wenn Sie einen Spieler allerdings loswerden wollen, können Sie auf diese Weise seinen Abschied beschleunigen. Zur Vermeidung von Verletzungen sollte sich ein Spieler mindestens fünf Minuten warmlaufen. Normalerweise sollte sich ein Spieler nicht mehr als 15 Minuten warmlaufen, sonst besteht jederzeit das Risiko, dass er 5 Moralpunkte verliert (1/60 pro Minute). Ab 30 Minuten Warmlaufzeit erhöht sich der mögliche Moralverlust auf 10 Punkte.

## SPEZIELLE KOMMANDOS IM 3D-SPIEL

**Torhüter aktivieren**
Im 3D-Spiel kann bei eigenem Ballbesitz mit der Taste „Q" der Torhüter aktiviert werden. Dieser verlässt dann seinen Kasten und versucht den eigenen Angriff zu unterstützen bzw. geht dem Stürmer entgegen.

**Verteidiger zu Hilfe holen**
Mithilfe der Taste „E" können Sie in brenzligen Situationen einen zweiten Verteidiger zu Hilfe holen.

**Ball wegschlagen**
Die „W"-Taste kann Ihnen helfen, eine kritische Situation in Ihrem eigenen Strafraum heil zu überstehen. Darüber hinaus ist sie aber auch bei Verletzungen oder bei eigenen Auswechslungen von großem Nutzen. Wenn Sie ein solches Kommando rufen, wird der Verteidiger in der Regel den Ball auf dem schnellsten Weg ins Seitenaus befördern. Damit steht einem Wechsel nichts mehr im Wege.

## KLEINE, ABER FEINE KNIFFE

**Alleingänge im 3D-Spiel**
Die Stürmer brechen ständig durch Ihre Abwehrreihen? Sie kassieren viel zu viele Gegentore auf immer dieselbe Weise? Manchmal ist die Lösung ganz einfach: Ziehen Sie einfach Ihre beiden Innenverteidiger ein Stückchen in die Mitte. Schon machen Sie es Ihrem Gegner erheblich schwieriger.

**Spielbeschleunigung**
Galt im *FM 2003* die Spielbeschleunigung noch für das ganze Spielfeld, so ist diese jetzt auf das Mittelfeld beschränkt. Sobald der Ball die Entfernung von 30 Metern zu einem der beiden Tore unterschreitet, wird automatisch wieder auf die normale Geschwindigkeit zurückgeschaltet. Eingestellt werden kann die Beschleunigung mit der „F8"-Taste. Wenn Sie diese Taste ein weiteres Mal betätigen, wird wieder zur normalen Geschwindigkeit zurückgeschaltet.

**Football Fusion und Fangesänge**
Sie wollen mehr Fangesänge? Football Fusion macht es mit einem kleinen Trick möglich. Gehen Sie dazu einfach in Ihr *FIFA Football 2004*-Verzeichnis (in der Regel unter „Programme/EA SPORTS/FIFA Football 2004"). Dort finden Sie im

Diese Übersicht kann Ihnen bares Geld einbringen.

## Neue Gebäude im Vereinsgelände

**Das Vereinsgelände des *FM 2004* wurde vor allem im Bereich „Sonstiges" erweitert. Hier alle neuen Gebäude mit Effekten und Preisen im Überblick.**

| Gebäude | Effekt | Preis |
|---|---|---|
| Vereinsrestaurant | 5-Prozent-Bonus bei der Verpflichtung neuer Vereinsangestellter. 10.000 Euro Einnahmen pro Monat. | 600.000 Euro |
| Luxus-Vereinsrestaurant | Weiterer 5-Prozent-Bonus bei der Verpflichtung neuer Vereinsangestellter. Zusätzliche 10.000 Euro Einnahmen pro Monat. | 1.200.000 Euro |
| Reisebüro | Mit dem Reisebüro können die eigenen Auswärtsfahrten vermarktet werden. Dies lohnt sich ab 400 Auswärtsfahrern pro Partie. | 400.000 Euro |
| Sprachschule | Keine Sprachprobleme mehr bei ausländischen Spielern | 700.000 Euro |

Sparen Sie Kraft und kontrollieren Sie den Gegner.

Unterverzeichnis „\data\audio\chants" die in *FIFA Football 2004* verwendeten Fangesänge. Kopieren Sie diese nun in das gleichnamige Unterverzeichnis Ihrer *FM 2004*-Installation. Schon können Sie alle *FIFA Football 2004*-Fangesänge auch im Fußballmanager hören.

### Wechsel der Trainingsziele

Wenn Sie das Trainingsziel eines Spielers ändern wollen, sollten Sie das erst dann machen, wenn er sein zuvor eingestelltes Ziel entweder vollständig erlernt oder zumindest 33-Prozent- bzw. 66-Prozent-Trainingsfortschritt erzielt hat. In diesen Fällen verlernt er diese Fähigkeit nicht mehr. Eine Ausnahme gibt es bei schweren Verletzungen. Da *FIFA Football 2004* ein Stärkesystem von 1-10 verwendet, kommen die 33-Prozent- und 66-Prozent-Fortschritte im 3D-Spiel und bei Football Fusion voll zur Geltung. Im Textmodus sind nur die Stufen -1, 0, +1 und +2 relevant.

### Erfahrung

Ihre Spieler können Sie in diesem Punkt oft auf ganz einfache Weise verbessern. Wie viele Spiele ein Spieler noch bestreiten muss, ehe er die nächste Erfahrungsstufe erklimmt, können Sie im Infoset „Benötigte Zähler" – ersichtlich etwa in der Mannschaftsaufstellung oder im Spielerkader – für alle Spieler auf einen Blick abrufen. Häufig genügen einige wenige Einsätze, um dem Spieler eine Aufwertung zu ermöglichen. Das kann auf dem Transfermarkt eine ganze Menge Geld bringen.

### Stadionausbau

Wenn das eigene Stadion als Austragungsort für eine EM oder eine WM ausgewählt wird, finanziert die Stadt 20 Prozent des Stadionneubaus mit. Wenn Sie also ohnehin einen Ausbau planen, ist das der richtige Zeitpunkt.

### Verpflichtung von Spielern aus unteren Ligen

Spieler aus unteren Ligen sind im *FM 2004* jetzt erheblich günstiger als Spieler mit vergleichbarer Erstligaerfahrung. Dafür ist ihre Verpflichtung allerdings riskanter. Nach der Verpflichtung eines Spielers aus einer unteren Liga wird seine Leistung in zwei Schritten im Abstand von einigen Monaten überprüft. Dabei hängt es ausschließlich von seiner tatsächlichen Leistung in der neuen Liga ab, ob er seine Stärke behalten kann oder ob er sich verschlechtert. In seltenen Fällen ist sogar eine weitere Steigerung möglich. Maximal kann ein Spieler vier Stärkepunkte verlieren (zwei in jedem Schritt). Verletzungen werden bei der Bewertung berücksichtigt und verzögern eventuell die Festlegung der neuen Stärke. Ein Spieler, der sich direkt nach seiner Verpflichtung verletzt, wird also nicht automatisch abgewertet.

### Eingespieltheit Nationalmannschaft

Der Wert für die Eingespieltheit wird ganz normal berechnet (aus den Länderspielen). Allerdings werden danach 5 Punkte abgezogen. Spielen allerdings mindestens 2 Spieler aus dem Kader bei derselben Mannschaft, gibt es pro Spieler mit einem Wert über 1 wieder einen Punkt dazu. Wenn Sie also mit 4 Spielern von Bayern München spielen, erhalten Sie einen Bonus von 3 Punkten auf die Eingespieltheit Ihrer Mannschaft.

## VERBORGENE ATTRIBUTE

Als erster Manager in der *FM*-Reihe verwendet der *FM 2004* versteckte Attribute. Dabei bekommt jeder Spieler für jedes versteckte Attribut einen Wert zwischen 0 und 3 zugewiesen. Normalerweise geschieht dies zufällig, aber es gibt diverse Boni, abhängig von den Fähigkeiten bzw. Charaktereigenschaften des Spielers. Gute Scouts sind übrigens trotz aller Geheimhaltung gelegentlich erfolgreich und weisen auf solche Besonderheiten bei beobachteten Spielern hin. Ein Grund mehr, im *FM 2004* das Scouting noch intensiver zu nutzen als vorher.

### Belastbarkeit

Diese zusätzliche Eigenschaft gibt an, wie gut ein Spieler mit vielen Spielen in kurzer Zeit zurechtkommt. Wenn ein Spieler in diesem Bereich einen hohen Wert hat, sinkt seine Müdigkeit schneller als bei anderen Spielern wieder gegen 0. Es gibt vier verschiedene Stufen: gering, normal, hoch und sehr hoch. Ein Spieler mit geringer Belastbarkeit bekommt 10 Prozent Müdigkeitspunkte aufgeschlagen. Spieler mit hoher Belastbarkeit erhalten 10 Prozent weniger Müdigkeitspunkte, Spieler mit der Eigenschaft „Sehr hoch" sogar 20 Prozent weniger. Sehr junge und alte Spieler neigen hierbei zu schwächeren Werten und müssen langsam an Belastungen herangeführt bzw. am Karriereende geschont werden. Für die folgenden Fähigkeiten gibt es Boni:

| Eigenschaft | Belastbarkeit |
|---|---|
| Schusskraft +1/+2 | +1 |
| Konstanz +2 | +1 |
| Einstellung +2 | +1 |
| Führungsqualitäten +1/+2 | +1 |

### Verletzungsanfälligkeit

Dies ist das zweite verborgene Attribut. Wird ein Spieler generiert, wird er mit 80 Prozent mit der bisherigen Wahrscheinlichkeit im normalen Umfang Verletzungen erleiden, 10 Prozent der Spieler sind besonders verletzungsanfällig, weitere 10 Prozent weniger. Wieder gibt es für einige Fähigkeiten Boni:

| Eigenschaft | Verletzungsanfälligkeit |
|---|---|
| Antritt +1 | -1 |
| Schnelligkeit +2 | -1 |
| Fairness +2 | +1 |
| Konstanz +2 | +1 |

### Professionalität

Eine dritte verborgene Eigenschaft ist die professionelle Einstellung. Bei 80 Prozent der Spieler ist diese normal, 10 Prozent der Spieler sind weniger professionell, die übrigen 10 Prozent dafür besonders. Auch hier erhalten die Spieler unter bestimmten Voraussetzungen Bonuspunkte:

| Eigenschaft | Professionalität |
|---|---|
| Vereinsidentifikation -1 | - 1 |
| Vereinsidentifikation +2 | +1 |
| Konstanz +2 | +1 |
| Einstellung +1 | +1 |
| Einstellung +2 | +2 |
| Führungsqualitäten +1/+2 | +1 |
| Image -1 | +1 |
| Image +1 | -1 |
| Image +2 | -2 |

## DAS LIEBE GELD

### Kurzfristig Geld sparen

Sie können Ihre aktuellen Transferausgaben senken, indem Sie mit interessierten Vereinen Sonderprämien nach einer bestimmten Anzahl von Spielen aushandeln. Gerade in einer unteren Liga ist das praktisch, da Sie oft diese Spieler nach zwei Jahren ohnehin wieder abgeben. Maximal kann diese Prämie 20 Prozent der gebotenen Ablösesumme betragen. Das Infoset „Benötigte Zähler" (etwa bei der Aufstellung oder im Spielkader aufrufbar) hilft Ihnen, diese Sonderprämien im Blick zu behalten. Hier können Sie sehen, wie oft Sie einen Spieler noch einsetzen können, ehe die Sonderprämie fällig wird.

### Börsengang

Ein Börsengang hat nicht nur Vorteile. Nach dem Gang an die Börse sind die Anteilseigner erheblich kritischer als der bisherige Vorstand. Wenn es nicht läuft, sind Sie erheblich schneller entlassen, als das vor dem Börsengang der Fall gewesen wäre. Damit Sie die wirklichen Folgen besser einschätzen können, sollten Sie besser Schritt für Schritt an die Börse gehen. Sonst bringen Sie Ihrem Verein zwar durch den Börsengang Geld ein, die Früchte Ihrer Arbeit darf aber Ihr Nachfolger ernten. GERALD KÖHLER

## Jugendcamps

Der folgenden Tabelle können Sie alle Informationen über die im *FM 2004* enthaltenen 20 Jugendcamps entnehmen, die Sie überall auf der Welt gründen können. Nahe liegend ist natürlich die Gründung eines Camps in Recife, aber auch Buenos Aires, Durban, Lagos, Bogota und Namibia sind sehr interessant.

| Stadt/Land | Talentverteilung | Preis (Anschaffung) | Preis (Unterhalt) |
|---|---|---|---|
| Asuncion, Paraguay | Solide Anzahl Talente | 1.500.000 | 150.000 |
| Bangalore, Indien | Wenige große Talente | 1.000.000 | 100.000 |
| Bogota, Kolumbien | Solide Anzahl Talente, Technikbonus | 1.750.000 | 175.000 |
| Boston, USA | Solide Anzahl Talente | 2.500.000 | 250.000 |
| Buenos Aires, Argentinien | Sehr große Talente, Technikbonus | 2.000.000 | 200.000 |
| Durban, Südafrika | Solide Anzahl Talente, Technikbonus | 1.750.000 | 175.000 |
| Islamabad, Pakistan | Wenige große Talente | 1.000.000 | 100.000 |
| Kairo, Ägypten | Solide Anzahl Talente | 1.500.000 | 150.000 |
| Kiew, Ukraine | Solide Anzahl Talente | 1.500.000 | 150.000 |
| Lagos, Nigeria | Solide Anzahl Talente, Technikbonus | 1.250.000 | 125.000 |
| Monterrey, Mexiko | Solide Anzahl Talente | 1.500.000 | 150.000 |
| Negril, Jamaika | Solide Anzahl Talente | 1.500.000 | 150.000 |
| Perth, Australien | Wenige große Talente | 2.500.000 | 250.000 |
| Prag, Tschechien | Solide Anzahl Talente | 1.500.000 | 150.000 |
| Recife, Brasilien | Sehr große Talente, Technikbonus | 2.000.000 | 200.000 |
| Seoul, Südkorea | Wenige große Talente | 2.000.000 | 200.000 |
| Vancouver, Kanada | Solide Anzahl Talente | 2.500.000 | 250.000 |
| Wellington, Neuseeland | Wenige große Talente | 2.500.000 | 250.000 |
| Windhoek, Namibia | Solide Anzahl Talente, Technikbonus | 1.250.000 | 125.000 |
| Yokohama, Japan | Wenige große Talente | 2.000.000 | 200.000 |

# Pro Evolution Soccer 3

**Rechtzeitig zum Anpfiff der ersten *Pro Evolution Soccer*-Saison auf dem PC versorgen wir Sie mit jeder Menge Grundlagen-Tipps. Die sind auch nötig, denn PRO EVOLUTION SOCCER 3 lässt in puncto Spieltiefe die Konkurrenz wie einen Anfängerkick dastehen.**

## ALLGEMEINE TIPPS

### Kameraperspektive

Die beste Übersicht über das Spielgeschehen haben Sie mit der Kameraeinstellung „Weitwinkel".

### So dribbeln Sie den Gegner aus

Es gibt nichts Schöneres, als den Gegenspieler mit einer geschickten Täuschung hinter sich zu lassen. Mit ein bisschen Glück können Sie Ihren Kontrahenten sogar tunneln. Hier die drei Standard-Finten:

### Die Finte ohne Übersteiger

Laufen Sie mit normalem Tempo auf den Gegenspieler zu. Wenn Sie nahe genug (siehe Bild) an ihn herangekommen sind, drücken Sie die Sprinttaste (R1-Button) und gehen links oder rechts am verdutzten Männlein vorbei.

### Die Finte mit Übersteiger

Diese erweiterte Körpertäuschung sieht nicht nur gut aus, sondern bringt in bestimmten Situationen auch sehr viel. Laufen Sie auf den Gegner zu und drücken Sie die L1-Taste mehrmals hintereinander. Ihr Athlet startet nun ein Täuschungsmanöver, wobei er deutlich langsamer wird. Wenn der Gegner sehr nahe ist, drücken Sie die Sprinttaste und ziehen an ihm vorbei.

### Die schnelle Finte

Spurten Sie auf den Gegenspieler zu und drücken Sie mehrmals die R2-Taste. Ihr Spieler macht einen Übersteiger, OHNE an Tempo zu verlieren. Wenn Sie jetzt eine Richtung wählen, legt sich Ihr Schützling die Kugel weit vor und lässt seinen Gegenspieler stehen.

### Der weite Vorleger

Wenn Sie im Ballbesitz sind und schnell sprinten (L1-Taste), sind Sie trotzdem langsamer als die Abwehrspieler. Um dies zu ändern, legen Sie sich den Ball weiter vor. Den weiten Vorleger absolvieren Sie, indem Sie beim Laufen die Richtungstaste mehrmals in die Laufrichtung drücken. Nachteil: Der Ball lässt sich schwerer kontrollieren.

### KI-Stopp

Oft rennen die Spieler unaufgefordert dem Ball hinterher. Dies führt zu vermeidbaren Fehlern. Zum Beispiel, dass der eigene Spieler den vom Gegner kommenden Ball kurz vor der Auslinie noch berührt. Um dies zu vermeiden, drücken Sie die beiden rechten Schultertasten gleichzeitig. Die Folge: Ihr Spieler bleibt sofort stehen und Sie haben wieder die volle Kontrolle.

### So schlagen Sie Flanken

Richtig flanken will gelernt sein. Unser Bild zeigt Ihnen, wie Sie am geschicktesten vorgehen. Achten Sie auf die Erklärung im Bild.
Bei einer Kontersituation können Sie eine sehr weite Flanke zu Ihrer Sturmspitze schlagen, indem Sie die L1- und die Kreis-Taste gleichzeitig drücken. Verfahren Sie genauso, um den Ball als Befreiungsschlag aus der Gefahrenzone zu dreschen.
**PROFI-TIPP:** Probieren Sie den Modus „Langer Pass" auf Stufe 5, um noch mehr Einfluss auf Ihre Flanken zu nehmen. Zielen Sie mit dem Stick (auch in der Nähe des Strafraums) und zirkeln Sie die Flanke mit der Kreis-Taste. Mit ein wenig Übung bestimmen Sie genau, ob der Ball am kurzen oder langen Pfosten landet. Außerdem können Sie von der gegnerischen Torauslinie hervorragend eine fiese Bananenflanke in den Rücken der Abwehr schlagen, was gerade bei starken, offensiven Mittelfeldspielern (zum Beispiel OM Davids) vorteilhaft ist.

### Der Doppelpass

Mit diesem gewitzten Spielzug hebeln Sie ungeübte oder ermüdete Abwehrketten locker aus. Achten Sie darauf, dass sich ein Mitspieler in einer geeigneten Position befindet, und drücken Sie gleichzeitig die L1- und die X-Taste. Sobald die Kugel bei Ihrem Partner ankommt, drücken Sie die Dreieckstaste und es kommt zum Doppelpass. In speziellen Situationen empfiehlt es sich, den Ball mit der Kreistaste hoch zurückzuspielen, um Weg stehende Abwehrrecken zu überlupfen.

### Die lästige Warterei

Bei Pässen (egal ob flach oder hoch, kurz oder weit) kommt es oft vor, dass Ihr Spieler seelenruhig auf die Pille wartet. Meist nutzt ein Gegenspieler die Gelegenheit, flitzt an Ihnen vorbei und schnappt sich das Leder. Um Ihren Spieler aus dem Tiefschlaf zu holen, müssen Sie die R2-Taste gedrückt halten. Jetzt können Sie ihn manuell steuern.

### Manndeckung

Bei Pässen (egal ob flach oder hoch, kurz oder weit) kommt es oft vor, dass Ihr Spieler seelenruhig auf die Pille wartet. Meist nutzt ein Gegenspieler die Gelegenheit, flitzt an Ihnen vorbei und schnappt sich das Leder. Um Ihren Spieler aus dem Tiefschlaf zu holen, müssen Sie die R2-Taste gedrückt halten. Jetzt können Sie ihn manuell steuern.

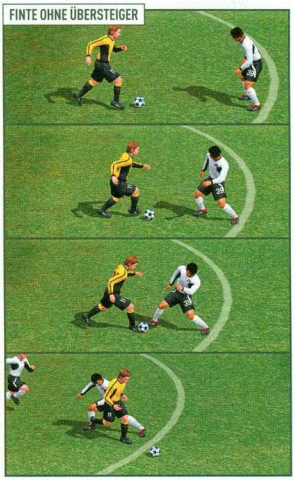
### Die Spieleranwahl

Der schnelle Wechsel zwischen den Akteuren ist spielentscheidend. Vermeiden Sie es, dem ballführenden Gegenspieler hinterherzulaufen. Wählen Sie stattdessen einen Kicker, der den Gegenspieler von vorne attackieren kann.
**PROFI-TIPP:** Schalten Sie im Controllerauswahlmenü auf „Manuelle Spielsteuerung" oder reduzieren Sie den Einfluss des Computers. Dies erscheint anfangs etwas ungewohnt, aber wenn Sie sich erst einmal damit vertraut gemacht haben, bietet diese Art der Steuerung einen entscheidenden Vorteil: Der Computer pfuscht Ihnen nicht ständig ins Handwerk und Sie können Spieler anwählen, die weit vom Ball entfernt sind.

## ALLGEMEINE TIPPS

Bei *PES 3* gibt es kein Patentrezept für Erfolg. Jeder spielt anders – und genau das macht das Spiel so komplex. Dennoch gibt es einige Grundaufstellungen, die Sie in Ihr Repertoire aufnehmen und je nach Gegner und Spielverlauf zum Einsatz bringen sollten. Hier die besten Grundaufstellungen:

FINTE OHNE ÜBERSTEIGER



FINTE MIT ÜBERSTEIGER

DIE SCHNELLE FINTE

### Das 3-4-3-System

Optimal für alle Spielertypen. Die Abwehr hat dank des zentralen Verteidigers keine Lücken. Über das massive Mittelfeld versorgen Sie die Sturmspitzen optimal mit Pässen und Steilvorlagen. Gerade Anfänger profitieren von der mächtigen Präsenz der Dreier-Sturmkette, die bei Standardsituationen (vor allem bei Eckbällen) eiskalt zuschlagen kann.
**TIPP:** Im Strafraum den tödlichen Querpass spielen, da oftmals einer der drei Stürmer in den freien Raum sprintet und nur noch abstauben muss.

### Das 4-3-3-System

Treiben Sie Ihren Kontrahenten mit schnellen Kontern in den Wahnsinn. Gerade bei übermächtigen Gegenspielern bietet die Vierer-Abwehrreihe genügend Sicherheit. Achten Sie darauf, dass in der Mitte der Abwehrkette keine Lücke entsteht (häufiger Anfängerfehler). Wenn Sie dem Gegner die Pille abgeluchst haben, dreschen Sie den Ball nach vorn. Mit ein, zwei Pässen lassen Sie das Mittelfeld hinter sich und schieben dank der drei Stürmer ganz cool ein.
**TIPP:** Ziehen Sie Ihre Mittelfeld-Spieler ein wenig nach vorn. So lässt sich das Mittelfeld noch schneller überbrücken.

### Das 4-4-2-System

Diese Aufstellung ist eher für Fortgeschrittene. Wenn Sie den Ball in Ihren Reihen halten, rücken die Abwehr- und die Mittelfeldreihe nach vorne und Sie drängen den Gegner mit Pressing so hinten hinein, dass er sich nur noch mit Befreiungsschlägen helfen kann. Weil Sie nur zwei Sturmspitzen haben, stehen sich Ihre Spieler auch beim Powerplay im Strafraum nicht auf den Füßen und haben genügend Platz, um im gegnerischen Sechzehner die entscheidende Kombination zu spielen.
**TIPP:** Ziehen Sie einen möglichst starken Abwehrspieler nach hinten, um gegnerische Konter im Keim zu ersticken.

### Das 3-5-2-System

Eine spezielle Aufstellung, die nur für Profis empfehlenswert ist. Die mächtige Mittelfeld-Präsenz ermöglicht ein flottes Kurzpassspiel, das den Gegner verwirrt. Da Ihr Widersacher meist mit weniger Mittelfeld-Akteuren antritt, haben Sie genügend Anspielstationen, um die gegnerische Mannschaft „auseinander zu ziehen". Ist dies geschehen, können Sie Ihre Stürmer meist unbehindert anspielen. Achten Sie darauf, dass die Abwehr geschlossen bleibt, denn nach einem Ballverlust im Mittelfeld kommt es oft zu gegnerischen Tempogegenstößen.
**TIPP:** Diese Aufstellung eignet sich auch für ballverliebte Solokünstler. Da Ihr Widersacher auf Ihre Pässe lauert, können Sie oft mit einem Spieler durch die gegnerischen Reihen brechen.

## STANDARDSITUATIONEN

### Eckbälle

Hier kommt es auf Ihre Aufstellung an. Kurze Ecken sind immer möglich. Siehe Bilder rechts unten.

### Freistöße

Hier die wichtigsten Freistoßvarianten:

**Direkter Freistoß über oder durch die Mauer**

Halten Sie die Schusstaste so lange gedrückt, bis der Kraftbalken etwas unterhalb der Mittelmarkierung angekommen ist.
**TIPP:** Meist befinden sich in der Mauer auch kleine Spieler, über die Sie locker hinweg ins Tor schießen können. Für einen Gewaltschuss durch die Mauer brauchen Sie einfach nur Glück.

**Direkter Freistoß unter der Mauer hindurch**

Erste Möglichkeit: Drücken Sie das Digitalkreuz nach oben und tippen Sie die Schusstaste nur ganz kurz an. Der Freistoßpunkt darf nicht weiter als maximal 20 Meter vom Tor entfernt sein.
**ZWEITE MÖGLICHKEIT:** Drücken Sie das Digitalkreuz nach vorne und tippen Sie den Flankenknopf (Kreistaste) kurz an.

**Indirekter Freistoß**

Diese Variante eignet sich nur, wenn Sie einen Spieler frei in zentraler Position haben. Passen Sie den Ball flach zum entsprechenden Mitspieler. Da die gegnerischen Abwehrspieler zum Großteil in der Mauer stehen, ist es Ihrem Schützling möglich, ungestört gen Sechzehner zu preschen und einen Gewaltschuss anzubringen.
**TIPP:** Bei allen Freistößen können Sie mit den Richtungstasten den Ball anschneiden.

### Elfmeter

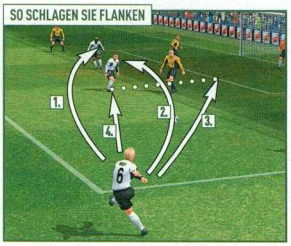
Eigentlich sind Strafstöße reine Glückssache. Trotzdem gibt es einige Schüsse, die riskanter sind als andere. Ein Rechtsfüßler – also ein Schütze, der von links anläuft - hat höhere Erfolgschancen, wenn er ins rechte Eck zielt. Bei Schüssen nach links ist die Wahrscheinlichkeit wesentlich höher, dass er das Leder am Tor vorbei, an den Pfosten oder an die Latte pfeffert. Bei Linksfüßlern verhält es sich umgekehrt.

### Einwürfe

Drücken Sie bei der Ballannahme die R2-Taste und drücken Sie den Analogstick in die gewünschte Richtung. Ihr Ballkünstler dreht sich um seinen Gegenspieler und flitzt ungehindert los.

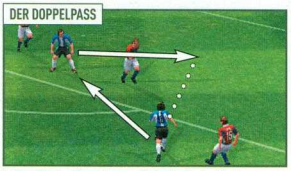
RALPH WOLLNER

**SO SCHLAGEN SIE FLANKEN**




1. Kreistaste 1x drücken
2. Kreistaste 2x drücken
3. Steilpass mit Dreieck
4. Kreistaste 1x drücken

**DER DOPPELPASS**



Leiten Sie den Doppelpass mit der Dreiecks-Taste ein und vollenden Sie ihn mit der X-Taste.

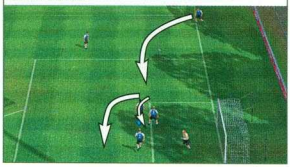
**DIE ECKBALL-VARIANTEN**

**ECKEN BEI ZWEI STÜRMERN:**
Wenn Sie mit einem Kopfball zum Erfolg kommen wollen, müssen Sie die Ecke, je nach Stellung der Abwehr, auf den kurzen oder langen Pfosten spielen. Schneiden Sie den Ball so an, dass Ihr Stürmer Druck hinter den Ball bringt.

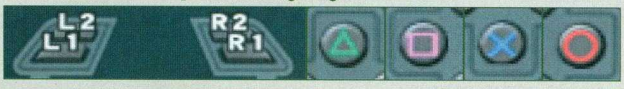
Wollen Sie eine Ecke verlängern (X-Taste), um danach abzustauben oder einzunicken, schneiden Sie den Ball an wie auf dem Bild gezeigt.

**ECKEN BEI DREI STÜRMERN:**
Bei drei Spitzen zirkeln Sie den Ball auf den langen oder kurzen Pfosten und auf eine zentrale Position im Strafraum. Sie können versuchen, den Ball mit dem Mittelstürmer direkt zu verwandeln oder auf eine bessere Position weiterzuleiten.

Wenn Sie mit dem Eckball einen überraschenden Spielzug einleiten wollen, schlagen Sie die Flanke wie auf dem unteren Bild. Verlängern Sie den Eckball mit der X-Taste.



## Die beste Gamepad-Belegung:




### DIE SCHULTERTASTEN:

**L1** Spieleranwahl
Dribbeln
Doppelpässe
Weiter Steilpass (in Verbindung mit der Dreiecks-Taste)

**R1** Sprinten

### DIE ACTION-BUTTONS:

(S=Sturm; D=Defensive)

**Dreieck** Tödlicher Pass (S), Torwart heraushalten (D)
**Viereck** Torschuss (S), Unterstützung anfordern (D)
**X-Taste** Kurzpass (S), Ball abnehmen (D)
**Kreis** Hohe Flanke (S), Pass in die Spitze (S, In Verbindung mit L1), Grätschen (D)

# Max Payne 2

**Wenn Ihnen die Performance von MAX PAYNE 2 Kopfschmerzen bereitet, brauchen Sie keine Painkiller, sondern unsere Tuning-Tipps.**

Fürs Vorgängerspiel reichte ein System mit 1.000-MHz-Prozessor, 256 MByte Arbeitsspeicher und Geforce2-Grafikkarte, um *Max Schmärz* ruckelfrei fliegen zu sehen. Beim Nachfolger erfüllt diese Konfiguration gerade noch die Anforderungs-„Schmärzgrenze". Kein Wunder, denn *The Fall of Max Payne* glänzt mit sehr detaillierten Texturen und zahlreichen neuen Effekten, die die Engine zum Großteil über Pixel Shader erzeugt.

Auch wenn die Grafikkarte dank dieser Spezial-Effekte bei Teil 2 eine größere Rolle spielt, ist noch immer der Hauptprozessor die treibende Kraft hinter der MaxFX!-Engine. Für die höchste Detailstufe sollte Ihr Prozessor mit 2.200 MHz takten, damit die Performance nicht unter die „Super-Spielbarkeitsgrenze" von 40 Bildern pro Sekunde (Fps) sinkt. Besonders aufwendig sind die in Echtzeit berechneten Schatten der Figuren. Um auch mit einer CPU im Bereich von 2.000 MHz bis 1.400 MHz spielen zu können, wählen Sie im externen Optionsmenü den Wert „Medium" für „Character Shadows". Fortan werden alle Figuren nur noch von einem dunklen Kreis als Schatten begleitet. Um CPUs mit weniger als 1.400 MHz zu entlasten, sollten Sie die Werte „Decals" und „Projectiles" auf „Medium" herabsetzen. Die Größe des Arbeitsspeichers hat zwar nur geringen Einfluss auf die Performance in *Max Payne 2*, dafür aber auf die Ladezeiten. Mit 256 MByte dauert ein Level-Wechsel quälend lange. Mit 512 MByte ist die Wartepause wesentlich erträglicher.

Bereits mit einer 160 Euro günstigen Geforce FX 5200 Ultra können Sie sich den dunklen Mantel des Titelhelden virtuell überstreifen. Deaktivieren Sie für eine flüssige Darstellung lediglich die Glanzpunkte auf den Figuren – entfernen Sie dafür das Häkchen bei „Pixel Shader Skins" im Optionsmenü. Für volle Details in einer Auflösung von 1.024x768 bieten Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro mehr als genug Leistung. Der Ati-Beschleuniger ist sogar rund zehn Prozent schneller als sein Nvidia-Pendant.

Die verwendete Grafikkarte hat nicht nur Einfluss auf die Performance, sondern sie bestimmt auch die Darstellungsqualität der Spielwelt. Da viele der beeindruckenden Effekte über Pixel-Shader-Programme erzeugt werden, sind diese Grafik-Highlights nicht von allen 3D-Beschleunigern darstellbar. Besitzer einer Geforce3 oder Geforce4 Ti müssen beispielsweise auf die Reflexionen auf regennassem Boden und die besondere Beleuchtung der Figuren verzichten, da diese 3D-Karten keine Unterstützung für Pixel Shader in der Version 1.4 bieten. Erst eine Radeon 8500 bis 9800 oder die Geforce-FX-Riege ermöglichen die volle Zahl von Effekten und daher die beste Darstellungsqualität. Für DirectX-7-Beschleuniger (Geforce2/4 MX) sieht es nicht gut aus. Viele Grafik-Highlights wie die Echtzeit-Schatten und Spiegelungen werden aus technischen Gründen nicht dargestellt. Zudem fehlt der coole Schwarz-Weiß-Farbwechsel in Bullet Time. Da das Spiel keinen 16-Bit-Modus bietet und fast alle anspruchsvollen Effekte ohnehin nicht berechnet werden, gibt es kaum Tuning-Möglichkeiten für DX7-Grafikkarten.

DANIEL MÖLLENDORF

**Besitzer einer DX7-Karte müssen auf viele Grafikdetails verzichten. Geforce3 und Geforce4 Ti stellen immerhin die einfachen Reflexionen auf den Wagen (1) und die aufwendigen Schatten der Figuren (3) dar. Erst eine Grafikkarte, die Pixel Shader 1.4 beherrscht kann, stellt alle Details wie die Reflexionen auf dem Wagen (1), die Beleuchtung der Figuren (2), die Echtzeit-Schatten (3) und die Spiegelungen auf regennassem Boden (4) dar.**

## Leistungscheck

In der vergangenen Ausgabe blieb keine Zeit für einen ausführlichen Leistungstest von *Max Panye 2*. Da wir von der PC ACTION keine halben Sachen machen, liefern wir Ihnen die Performance-Überprüfung hiermit nach.

| 256 MB RAM | | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

| 512 MB RAM | | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4600 | Radeon 9700/Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.400 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.800 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.200 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.600 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

# Star Wars: KOTOR

**Um Jedi zu werden, brauchen Sie nicht nur gute Macht-Kenntnisse, sondern auch cleveres Tuning. Wir verraten, wie Sie KOTOR an Ihren Rechner anpassen.**

## TUNING

**UM *KOTOR* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:**
- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

**MIT 1.000 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE2 TI SOLLTEN SIE:**
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Die Schatten deaktivieren
- ☐ Bei „Texture Quality" „Medium" auswählen

**MIT 1.600 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:**
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Die Schatten deaktivieren
- ☐ „Frame Buffer Effects" aktivieren

**MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 PRO SOLLTEN SIE:**
- ☐ Alle Details auf Maximum setzen
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ 4X-Kantenglättung aktivieren

**MIT 3.000 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:**
- ☐ Alle Details auf Maximum setzen
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ 4X-Kantenglättung aktivieren
- ☐ 8:1 anisotrope Texturfilterung auswählen

Spiele, die nicht nur für den PC, sondern auch für aktuelle Konsolen konzipiert sind, benötigen in der Regel keinen schnellen Prozessor für einen flüssigen Spielablauf. *Knights of the Old Republic* ist jedoch eine Ausnahme – obwohl es das Rollenspiel aus dem *Star Wars*-Universum auch für die Xbox (733-MHz-CPU) gibt, sollten PC-Besitzer über einen Prozessor mit 2.200 MHz verfügen. Gerade bei Kämpfen mit mehreren Figuren gleichzeitig sinkt die Spielegeschwindigkeit auf Prozessoren unterhalb der 2.000-MHz-Marke. Deaktivieren Sie die Schatten, um auch mit weniger als 2.000 MHz flüssig spielen zu können. Auf Dantooine entlasten Sie Ihre CPU, indem Sie die Gras-Darstellung abschalten. Die aufwendige Berechnung sprühender Funken lässt sich nicht ausstellen.

Auch bei den Anforderungen an die Grafikkarte ist *Knights of the Old Republic* anspruchsvoll. Für die höchste Detailstufe bei 1.024x768 benötigen Sie einen Beschleuniger der Geforce4-Ti-Serie. Bei schwächeren Grafikkarten wie der Geforce3 Ti-200 wählen Sie eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten und deaktivieren die Einstellung „Frame Buffer Effects". Bei einem Geforce2- oder Geforce4-MX-Beschleuniger müssen Sie auch auf der niedrigsten Detailstufe einen ruckeligen Spielablauf in Kauf nehmen.

Von der verwendeten Grafikkarte hängt nicht nur die Spiele-Performance, sondern auch die Darstellungsqualität ab. So müssen Besitzer einer DirectX-7-Karte (Geforce2/4 MX) auf Effekte wie die detaillierten Reflexionen auf Wasseroberflächen oder den Leuchteffekt bei Lichtschwertern verzichten. Ein weiterer Grafik-Höhepunkt sind die „Soft Shadows". Diese lassen sich nur auf DX-8-fähigen Nvidia-Beschleunigern (Geforce3/4 Ti/FX) aktivieren. Dank dieser Einstellung wirken die Schatten der Figuren weniger scharf und kantig, wodurch sie sich besser in die Umgebung einfügen. Da dieses Verfahren sehr aufwendig ist, verlieren schwächere Beschleuniger deutlich an Leistung. Daher sollten Sie erst ab einer Geforce FX 5800 die „Soft Shadows" aktivieren.

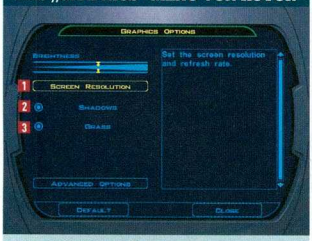
MAXIMALE DETAILS: Die detaillierten Texturen, die Schatten und die glühenden Lichtschwerter setzen das Duell filmreif in Szene. Durch die Flora wirkt die Spielwelt plastischer.

MINIMALE DETAILS: Gräser, Schatten und die Leuchteffekte sind verschwunden. Die Umgebungstexturen sind unscharf. An den Figuren ändert sich nicht viel.

Um die Optik weiter zu verbessern, empfehlen wir, die Kantenglättung zu aktivieren. Gerade die starken Hell-dunkel-Kontraste bei den Innen-Einsätzen sorgen für unansehnliche Treppchen-Bildung an den Kanten von Objekten und ein unangenehmes Flimmern. Mit einer Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro sollten Sie also mit einer Auflösung von 800x600 und 4X-Kantenglättung spielen. *KOTOR* läuft mit dieser Einstellung fast so schnell wie in 1.024x768 ohne Kantenglättung, sieht aber wesentlich besser aus. Besitzer einer Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro) oder Geforce FX 5800 (Ultra)/5900 (Ultra) wählen 1.024x768 und 4X-Kantenglättung.

DANIEL MÖLLENDORF

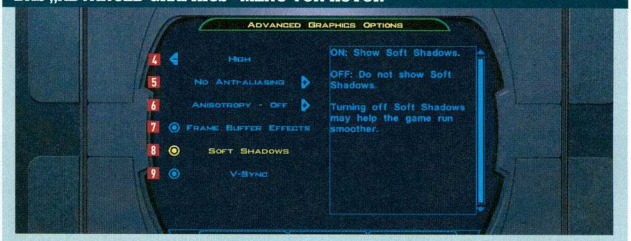
### DAS „GRAPHICS"-MENÜ VON KOTOR




DAS „GRAPHICS"-MENÜ VON *KOTOR*

1. Screen Resolution: Mit einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce2/4 MX wählen Sie für eine bessere Spielegeschwindigkeit 800x600. Radeon 9600 Pro und FX 5600 Ultra liefern mit 800x600 und 4X-Kantenglättung eine sehr gute Bildqualität.
2. Shadows: Versieht alle Figuren mit einem Echtzeit-Schatten. Bei weniger als 2.000 MHz sollten Sie dieses Feature deaktivieren.
3. Gras: Auf Dantooine entlasten Sie beispielsweise schwächere CPUs unterhalb der 2.000-MHz-Grenze, indem Sie die Flora abschalten.

### DAS „ADVANCED GRAPHICS"-MENÜ VON KOTOR




DAS „ADVANCED GRAPHICS"-MENÜ VON *KOTOR*

4. Texture Quality: Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Bei einer Geforce2/4 MX wählen Sie „Medium", für die Geforce 2 MX „Low".
5. Kantenglättung: Mit einer Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro wählen Sie „4 Sample AA" bei einer Auflösung von 800x600. Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro) und Geforce FX 5800 (Ultra)/5900 (Ultra) bewältigen „4 Sample AA" bei 1.024x768.
6. Anisotroper Filter: Sorgt dafür, dass nach hinten geneigte Flächen auch auf Entfernung noch scharf aussehen. Ab einer Radeon 9700 oder Geforce FX 5800 aktivieren Sie 8:1 anisotrope Filterung.
7. Frame Buffer Effects: Versieht die Lichtschwerter mit einem Leuchteffekt. Den deaktivieren Sie bei einer Geforce3 Ti-200 für mehr Leistung.
8. Soft Shadows: Kann nur auf Geforce3/4 Ti/FX dargestellt werden. Dieser Effekt benötigt viel Grafikleistung. Deshalb sollten Sie ihn erst ab einer Geforce FX 5800 aktivieren.
9. V-Sync: Gleicht die Framerate (Bildrate) mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Ohne V-Sync kann es zu einem Schlieren-Effekt bei schnellen Bewegungen kommen.

GIGA.DE

# GIGA LIGA

SEASON ONE SEPTEMBER-NOVEMBER

MELDE DICH ZUR **GIGA LIGA** AN
WERDE DER **CHAMPION**
GEWINNE DEN **GRAND SLAM**
UND **FETTE PREISE!!!**

## GRAND SLAM LIGEN:

Counter Strike CS

WarCraft III Frozen Throne III

FIFA 2003 FIFA

StarCraft: Brood War SC

Worms World Party W

MotoGP GP

**JETZT** auf GIGA.DE

**GIGA GAMES** jeden MO bis FR 22 Uhr bis 0 Uhr auf NBC Europe

# GamesProfis

## Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

# auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

**DOLX-SHOP** (1)
Breisacher Strasse 3
81667 München
089-44452317

**Play Away** (2)
Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

**Mc Media und Fantasy** (3)
Schillerstrasse 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

**Netgames** (4)
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

**Fantasy und Future** (5)
Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

**Power Play** (6)
Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712684

**Media World Service Agentur** (7)
Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

**Games Store** (8)
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

**Play-Point** (9)
Wohldweg 2
24558 Henstedt-Ulzburg
04193-970697

**Mega Video & Game Store** (10)
Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

**Foto Bongartz** (11)
Staaastrasse 33
42369 Wuppertal
0202-2461585

**Hirsch und Wolf** (12)
Mittelstrasse 8
56564 Neuwied
02631-8399-0

**World of Games** (13)
Czernyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

**Mega Company** (14)
Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967561

**Primal Games** (15)
Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9160630

**Xpert Games** (16)
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

**MC Game** (17)
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

**Funtronixx** (18)
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

**Toystore** (19)
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

**INTO Computer** (20)
Hauptstrasse 6
25899 Niebüll
04661-942580

**Phoenix** (21)
Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

**JaRo Spielzeug- u. Babyland** (22)
Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

**Gameland** (23)
Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

**Gameshop D.Weichelt** (24)
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

**Top-Games** (25)
Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

**Gamestore** (26)
Helmut-Kräutner Strasse 13
45127 Essen
0201-777225

**High Score** (27)
Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

**SK Gamenatix** (28)
Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

**Joystix** (29)
Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

**A.B. Games** (30)
Schwartauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

**Multimediasoft Gansekow** (31)
Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

**Toystore** (32)
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

**Players inc.** (33)
Steingasse 19
55116 Mainz
06131-6293845

**RedZack Hauser** (34)
Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Nekar
07454-4071369

**PC Spezialist** (35)
Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

**Werne`s Gamestore** (36)
Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

**Soundcheck** (37)
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

**Game & Fun** Electronic-Entertainment (38)
Am Flughafen Geb..133
25980 Westerland
04651-22503

**Spielwaren + Elektronik Freier** (39)
Freiberger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

**Gamestore Zweibrücken** (40)
Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

**CD + Game Shop** (41)
Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

**Media Games** (42)
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030-43776555

**monte video** (43)
Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

**monte video** (44)
Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

**Media Store** (45)
Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

**Ammersee Computer** (46)
Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
08152-998888

**CSE Schauties GmbH** (47)
Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

**Schreibwaren Horst** (48)
Niederwerrnerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

**Magic Media** (49)
Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

**Sascha's Fun Store** (50)
Meinardstr. 19 / City Center
26655 Westerstede
04488-860822

**Players inc.** (51)
Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

**Mac Fun** (52)
Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

**Gameland** (53)
Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

**Magic Toys** (54)
Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

**www.game-house.net** (55)
Bardowicker Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

**BFK IT-Shop** (56)
Hanauer Strasse 24
63755 Alzenau
06023-504851

**Bender Elektro** (57)
Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

**PC Store** (58)
Kirchheimer Strasse 15
73760 Ostfildern
0711-4799922

**Powerhardwareshop** (59)
Allersberger Strasse 88
90461 Nürnberg
0911-7871206

**GameX** (60)
Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

**Data Becker Megastore** (61)
Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

**Computerwelt PentraPro Sahling** (62)
Erbische Strasse 4
09599 Freiberg
03731-213351

**n@tcity** (63)
Sanderstrasse 27
97070 Würzburg
0931-30419494

**WES GmbH** (64)
Nürnbergerstrasse 22
91126 Schwabach
09122-936510

**Future Ware Systems** (65)
Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

**Konsolica** (66)
www.konsolica.de
02351-674581

**Games Garden** (67)
Karl-Grillenbergerstr. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

**Game-Shop 2000** (68)
Miesenbacher-Strasse 18
66877 Ramstein
06371-598535

**Importfun** (69)
www.importfun.de

**An- und Verkauf Jacob** (70)
Puschkinstrasse 81
19053 Schwerin
03855-507501

**Computertreff** (71)
Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

**Family Video Center** (72)
Georg-Schäfer-Strasse 5-7
97421 Schweinfurt
09721-16298

**K + K Computer** (73)
Sandreuthstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

**Family Video Center** (74)
Nürnbergerstrasse 86
97076 Würzburg
0931-2994585

**Schnäppchen Shop** (75)
Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-188522

**Complay** (76)
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221-9252166

**Animehell-Shop** (77)
Bismarkstrasse 1
76744 Wörth
0160-91289804

**Gamer's Paradise** (78)
Juliuspromenade 11
97072 Würzburg
0931-3202623

**GamesProfi** (79)
Demnächst vielleicht in Ihrer Nähe

## GamesProfi des Monats

15*

**PRIMAL GAMES®**
THE GAME SOURCE

**Bei uns findet ihr PC&Videospiele -Handy & TableTop Games-Tradingcards&Anime DvD´s Ob ihr im Laden Bochum City gegenüber vom HBF vorbeischaut, im Internet oder per Telefon von zuhause aus bestellt.Hier bekommt ihr was ihr sucht, Top Aktuell und Günstig.**

Tele.

**0234-9160630**

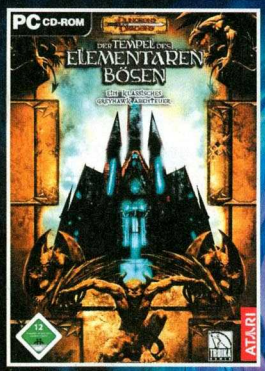
**Öffnungszeiten:**
**Montag-Freitag 10.00-19.00 Uhr**
**Samstag 10.30-15.00 Uhr**

**www.primalgames.de**

**www.GamesProfis.de**

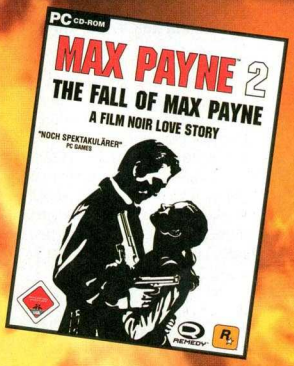
# GamesProfis

**Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole**



**49,99**

Der Tempel des elementaren Bösen




**49,95**

Max Payne 2

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:

**Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi**

PlayStation 2

**59,95**

Ghosthunter

Erscheint am 26. November

**Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg**
**info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777**

# HARDWARE

»Männerspielzeug: Wenn Sie an den runden Dingern drehen, macht's Geräusche.«

## Da kannst du was drehen!

**Wenn Ihre Freundin sagt, dass Sie so unmusikalisch wie Käse sind, dann hängen Sie die Gesangskarriere besser an den Nagel. Warum werden Sie nicht DISC JOCKEY?**

**SOUND** | Die Firma Hercules bringt die neue USB-Soundkarte DJ Console in den Handel, die mehr kann als nur Musik abspielen und aufnehmen. Bei dem Gerät handelt es sich um eine Soundkarte mit zusätzlichem USB-Minischaltpult. Die DJ Console besitzt fünf Regler, mit denen Sie im Handumdrehen Musikstücke abmischen. Die passende Software liegt bei. An der Konsole befinden sich analoge und digitale Ein- und Ausgänge (Cinch, Klinke) sowie ein Kopfhöreranschluss mit Lautstärkeregelung. Das Soundkarten-Mischpult funktioniert auch ohne weitere PCI-Soundkarte und kostet 250 Euro. (BH)

**Info: Leadtek, 0 24 05-42 46 02 (www.leadtek.de)**

## Ich mach alles!

**Nvidia veröffentlicht ein kostenloses Softwarepaket namens FORCEWARE MULTIMEDIA. Das haut Sie um!**

»TFT-Monitore: jetzt auch tragbar.«

Foto: action press/Montage: Layouter Paul Krügel

**GRAFIK** | Forceware Multimedia, so heißt Nvidias neues, kostenloses Multimedia-Paket. Und das hat es in sich: ein TV-Tuner-Programm mit Mehrkanal-Vorschau und zeitversetzter Fernsehwiedergabe (Time-Shifting), einen Software-DVD-Player (mit Stereo-Sound) und einen Media-Player samt Musikbibliothek. Teure Zusatzprogramme mit ähnlichem Funktionsumfang können Sie sich in Zukunft also sparen. Laut Nvidia läuft Forceware Multimedia auch auf PCs ohne Nvidia-Grafikkarten. (BH)

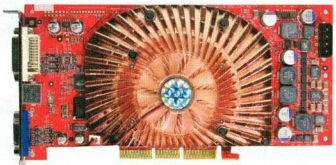
**Info: Nvidia, www.nvidia.de**

## Zweimal blasen, bitte!

**MSI macht ordentlich Wind um die neue Grafikkarte FX 5950U-VTD256. Kein Wunder, denn der heiße 3D-Chip wird gleich von zwei Lüftern gekühlt.**

**GRAFIK** | MSI veröffentlicht ein neues Grafikkartenmodell mit Nvidias 3D-Rakete Geforce FX 5950 Ultra (Codename: NV38). Zwei Lüfter auf der Vorder- und Rückseite kühlen den Grafikchip. Die technischen Eckdaten: 475 MHz Chiptakt, 475 MHz DDR Speichertakt, 256 MByte Grafikspeicher. Durch die dynamische Übertaktung (D.O.T.) sind laut MSI bis zu zehn Prozent höhere Taktfrequenzen für Chip und Speicher drin. Die Grafikkarte wird mit zehn teilweise älteren Spielen (zum Beispiel: *The Elder Scrolls 3: Morrowind*) geliefert und kostet 550 Euro. (BH)

**Info: MSI, 0 69-40 89 30 (www.msi-technology.de)**

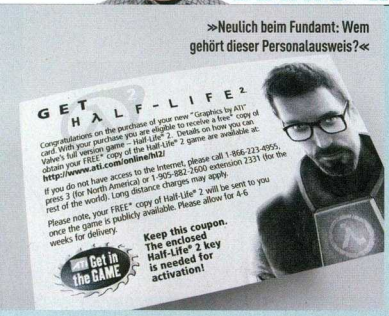


»Weihnachtsbaumstern für Technik-Freaks (zum Ausschneiden und Basteln).«

# BESSERWISSER

## BERND HOLTMANN ÜBER HALF-LIFE 2

»Neulich beim Fundamt: Wem gehört dieser Personalausweis?«




### Schein-Geschäft

Wer sich eine neue Grafikkarte mit Ati-Chip kauft, findet in den Packungen der meisten Hersteller als Gratisbeilage einen Gutschein für das Spiel *Half-Life 2*. Das kleine Papp-Kärtchen enthält den CD-Schlüssel für das Spiel (zum Freirubbeln, wie süß!) und Infos, wie Sie an das Spiel gelangen, wenn es denn mal erscheint. Die Sache hat nur einen Haken: Sie müssen sich *Half-Life 2* entweder über Valves Onlinedienst Steam herunterladen oder sich aus Kanada schicken lassen. Aber wer ein analoges Modem besitzt, lädt *Half-Life 2* wohl kaum von einem langsamen US-Server herunter. Soll das Spiel per Post auf die Reise gehen, müssen Sie eine Kopie des Kaufbeleges, des CD-Keys und des Barcodes auf der Grafikkarten-Verpackung nach Kanada schicken. Sie müssen den Kram also ein halbes Jahr aufheben. Und dann muss sich der geneigte Gutscheinbesitzer laut Ati auf eine Lieferzeit von vier bis sechs Wochen einrichten. Wollen Sie so lange warten? Kumpels und Kollegen haben den 3D-Knüller bis dahin doch schon dreimal durchgespielt! Ach ja, voraussichtlich müssen Sie selbst für Porto und Verpackung aufkommen: Was für ein Witz! Lassen Sie sich nicht von den *Half-Life 2*-Stickern auf den Verpackungen blenden, sondern kaufen Sie die gleiche Karte ohne die „Beilage". Das ist billiger und außerdem können Sie ja momentan sowieso nicht zum Spiel greifen.

»LEGO-Technik für Anfänger: Raumstation, zweiteilig.«

# Sechs Bomben?

**Powercolor wirft SECHS NEUE GRAFIKKARTEN auf den Markt. Wir wissen, welche Sie aufheben sollten und welche Sie besser liegen lassen.**

**GRAFIK** | Die Radeon 9800 XT ist das teuerste und schnellste Modell von Powercolors neuer Grafikkarten-Serie, greift auf 256 MByte Grafikspeicher zurück und kostet 559 Euro. Für deutlich weniger bekommen Sie die Radeon 9600 XT; die in der Standard-Version mit 128 MByte für 199 Euro zu haben ist. Zwei von Haus aus übertaktete Bravo-Versionen mit beleuchtetem Lüfter sowie 128 und 256 MByte Speicher bietet der Hersteller für 230 und 330 Euro an. Die Einsteigerplatine Powercolor Radeon 9600SE ist mit 110 Euro günstig, aber für 3D-Spieler nicht interessant. Der verwendete 3D-Chip auf der Platine basiert auf dem uralten Radeon 8500. (BH)
**Info: Powercolor, http://powercolor.com.tw**

# Pfeil-schnell

**Wenn man auf Grafikkarten wie auf Pferde wetten könnte, würden wir auf Leadteks neue WINFAST A380 ULTRA TDH MYVIVO setzen.**

»Kompliziert: Anleitung für Bombenentschärfer.«

**GRAFIK** | Leadtek stellt eine Grafikkarte mit Nvidias neuem 3D-Chip Geforce FX 5950 Ultra vor. Sie besitzt 256 MByte DDR-SDRAM und heißt WinFast A 380 Ultra TDH MyVIVO. Statt wie bisher auf einen Sandwichkühler zu setzen, verwendet Leadtek einen so genannten Air-Surround-Lüfter. Der soll den Grafikchip besonders leise kühlen und Übertaktern etwas mehr Spielraum bieten. Die Platine liegt bereits im Handel und kostet 479 Euro. (BH)
**Info: Leadtek, 0 24 05-42 46 02 (www.leadtek.de)**

# Ach du liebes bisschen!

**Der alte Grafikkartenhersteller DIAMOND MULTIMEDIA lebt wieder auf. Bald stellt er neue Grafikkarten her. Mit mehr Erfolg als früher?**

**GRAFIK** | Im August 2003 kaufte die amerikanische Firma Best Data Products alle Rechte am Markennamen Diamond. Damit besitzt Best Data auch die Rechte an den Namen Stealth, Viper und Monster, unter denen die Firma Diamond zwischen 1997 und 1999 3D-Beschleuniger der ersten Generationen verkaufte. Offensichtlich plant Best Data eine neue Produktpalette aus 3D-Platinen, die aktuelle Grafikchips von Ati und Nvidia nutzen. Wann die ersten Diamond-Karten erscheinen, ist noch unklar. (BH)
**Info: Diamond, www.diamondmm.com**

»Manche sollten sich noch den einen oder anderen Zahn zulegen.«

# LIES MICH !

## EASYHOME NET

»R2D2s Schnuller: Reinstecken und Daten saugen!«

**NETZWERK** | Die Firma Deneg entwickelt Adapter, die Netzwerkdaten per normale Stromleitungen übertragen. Die Preise für die Geräte waren bislang sehr hoch, jetzt bietet der Hersteller den Stromnetzwerk-Adapter Easyhome Net mit Software, USB-Kabel und Treibern für 99 Euro an. Das Doppelpack mit zwei Adaptern gibt's sogar für 169 Euro. (BH)
**Info: Deneg, 01 80-5 00 62 72 82, www.deneg.de**

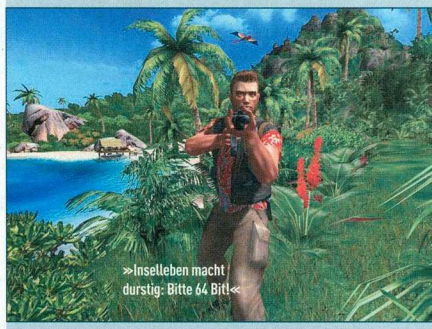
## DETONATOR FX HEISST FORCEWARE

**INFRASTRUKTUR** | Seit der aktuellen Version 52.16 nennt der Grafikchip-Hersteller Nvidia die Detonator-FX-Treiber ForceWare. Was anders ist? Zunächst können Sie mit der neuen Version Profile mit unterschiedlichen Einstellungen speichern und laden. Außerdem hat Nvidia stark an der 3D-Performance für aktuelle 3D-Spiele gearbeitet. In unserem Leistungscheck mit dem DirectX-9-Spiel *Halo* (Version 1.02) berechnete eine Geforce FX 5900 Ultra 48 Bilder pro Sekunde (Fps). Mit dem alten Detonator 45.23 waren es 34 Fps. Wenn Sie eine Grafikkarte mit Nvidia-Grafikchip besitzen, sollten Sie sich das Treiber-Paket von der DVD installieren. (BH)
**Info: Nvidia, www.nvidia.de**

»Gottes Welten-Editor: Erschaffung des Regenbogens.«

## FAR CRY AUF ATHLON 64

**PROZESSOR** | Während einer Präsentation in Paris zeigten Prozessor-Hersteller AMD, Software-Anbieter Ubisoft und das Entwicklerteam Crytek die 64-Bit-Version des Ego-Shooters *Far Cry*. Das Spiel erscheint im Februar 2004 und funktioniert auf regulären 32-Bit-Prozessoren (zum Beispiel Pentium 4, Athlon XP) und AMDs Athlon 64/Athlon 64 FX-51. Um den 64-Bit-Vorteil auszukosten, brauchen Sie ein 64-Bit-Betriebssystem. Microsoft kündigte eine entsprechende Version von Windows XP für das erste Halbjahr 2004 an. (BH)
**Info: AMD, www.amd.de**



»Inselleben macht durstig: Bitte 64 Bit!«

# Jetzt gibt's ausm Sack!

Der Weihnachtsmann existiert doch! Wir haben dem Nordpolen in den Sack geschaut und stellen Ihnen die besten GESCHENKE 2003 vor.

*

* »Bitte ein Bit«

»Sozialer Abstieg: Bud Spencer arbeitet beim Karstadt.«

Freuen Sie sich auch wie ein Elch auf Weihnachten? Jedes Jahr beginnt die Suche nach dem ultimativen Weihnachtsgeschenk von vorn. Aber Vorsicht: Wir sprechen nicht von der schönen Bescherung für die werte Familie, sondern von Geschenken für Sie! Auf den nächsten Seiten präsentieren wir Ihnen die besten Präsente aus jeder Hardware-Rubrik und zeigen, wo Eltern, Geschwister und Verwandte den Kram möglichst günstig kaufen, damit nicht wieder Socken unter dem Weihnachtsbaum liegen. Außerdem erklären wir, warum Ahmet Iscitürk sich nicht nur den Weltfrieden wünscht, Rebecca Ritter ein neues Handy will und Christian Bigge sich selbst beschenkt. In diesem Sinne: Frohes Fest!

BERND HOLTMANN

## Das Einkaufs-Netz

Im Internet bekommen Sie nicht nur Viagra oder Haarwuchsmittel billiger, sondern auch PC-Hardware: Wir stellen Ihnen fünf Online-Anbieter im Detail-Check vor.

Wenn Sie zur Weihnachtszeit online bestellen, achten Sie auf die Verfügbarkeit der Produkte. Sie wollen doch nicht, dass Oma zwei Tage vor dem Fest die Internet-Order abgibt und der neue Pentium 4 Extreme Edition erst im neuen Jahr im Briefkasten liegt? Die meisten Anbieter geben die Verfügbarkeit direkt neben den Produktdetails an. Ist Ihr Weihnachtsfavorit die nächsten Wochen ausverkauft? Kein Problem: Lassen Sie sich Geld schenken und schlagen Sie nach den Feiertagen los. Die meisten Händler senken im Januar, spätestens im Februar die Preise. Besonders wichtig: Lesen Sie vor der Bestellung die allgemeinen Geschäftsbedingungen des Versenders. Dort finden Sie Details über das Umtauschrecht oder die Lieferbedingungen.

| Versender | Web-Seite | Hotline | Versandkosten | Versandkostenfreie Lieferung ab |
|---|---|---|---|---|
| Alternate | www.alternate.de | 0 18 05-90 50 40 | Gestaffelt nach Gewicht und Bestellwert | - |
| Atelco | www.atelco.de | 08 00-1 14 44 44 | 5 bis 25 Euro, gestaffelt nach Bestellwert | - |
| K&M Elektronik | www.kmelektronik.de | 0 71 59-94 31 11 | Vorkasse: 3,50 Euro, Nachname: 9,50 Euro | 500 Euro Bestellwert |
| Fun Computer | www.funcomputer.de | 0 83 31-9 24 58 50 | Vorkasse: 4,50 Euro, Nachname: 10,50 Euro | |
| E-Bug | www.e-bug.de | 0 51 81-85 21 90 | Vorkasse: 5,55 Euro, Nachname: 8,99 Euro | Vorkasse: 49,99 Euro, Nachname: 1.500 Euro |

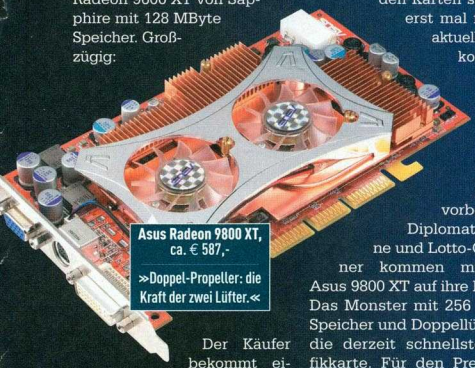
Foto: action press/ Montage: Carola Giese

# Grafikkarten

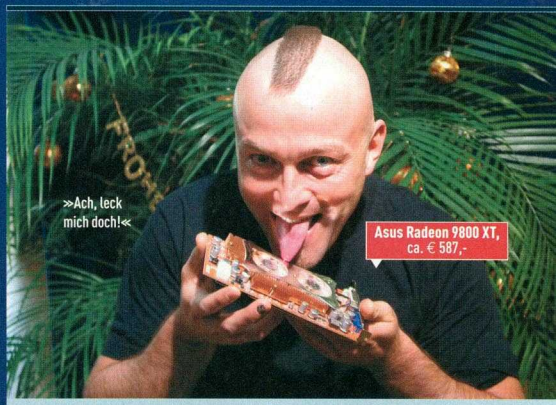
**Performance-Rausch statt Puter-Schmaus – PC ACTION verrät, mit welcher heißen Grafikkarte Sie sich an kalten Wintertagen beglücken können.**

Gute Spieleleistung zum ausgezeichneten Preis von rund 207 Euro (www.e-bug.de) bietet die Atlantis Radeon 9600 XT von Sapphire mit 128 MByte Speicher. Großzügig: Der Käufer bekommt einen Gutschein für *Half-Life 2*. Für einen ähnlich guten Preis wird die Geforce FX 5700 Ultra angeboten. Je nach Benchmark liegt Nvidias neues 3D-Brett mal vor, mal hinter der 9600 XT von Ati. Mit diesen beiden Karten sind Sie erst mal für alle aktuellen und kommenden Spiele vorbereitet. Diplomatensöhne und Lotto-Gewinner kommen mit der Asus 9800 XT auf ihre Kosten. Das Monster mit 256 MByte Speicher und Doppellüfter ist die derzeit schnellste Grafikkarte. Für den Preis von knapp 587 Euro (www.e-bug.de) gibt es ebenfalls einen *Half-Life 2*-Gutschein.

DANIEL MÖLLENDORF



**Asus Radeon 9800 XT, ca. € 587,-**
»Doppel-Propeller: die Kraft der zwei Lüfter.«



»Ach, leck mich doch!«

**Asus Radeon 9800 XT, ca. € 587,-**

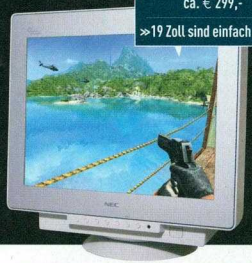
Ich lass mir die Radeon 9800 XT aus drei Gründen schenken: Sie ist heiß wie eine Frau, kostet zu viel Geld (wie eine Frau) – doch dafür sieht alles geiler aus. Wäre das, um noch sexistischer zu werden, im echten Leben beim Anblick einer unholden Maid nicht auch super? Schnell neue Platine reinstecken und deutlich mehr Leistung kriegen, obwohl Falten ... äh ... Kantenglättung aktiviert ist? Und dann sieht die Dame dank anisotropem Filter auch noch schärfer aus! Würde viel Schöntrink-Bier sparen.

HARALD FRÄNKEL

# Monitore

**Die Wahrscheinlichkeit, dass Uma Thurman unter Ihrem Weihnachtsbaum liegt, ist gering. PC ACTION STELLT IHNEN ALTERNATIVEN VOR, die ebenso scharf, aber günstiger zu haben sind.**

Acer räumt mit dem Vorurteil auf, dass Flachbildschirme nicht für Spiele geeignet sind: Das 17-Zoll-LCD AL1721 verfügt über eine gemessene Reaktionszeit von 17 ms und stellt daher auch schnelle Action-Spiele wie *Tron 2.0* oder *GTA Vice City* ohne störenden Schlieren-Effekt dar. Wer reiche Verwandte hat, lässt sich das 439 Euro teure AL1721 (www.alternate.de) schenken.



**NEC Multisync FE991SB, ca. € 299,-**
»19 Zoll sind einfach toll!«

**AOC 9KLR, ca. € 199,-**
»Kein Rohrkrepierer: der Röhrenmonitor von AOC.«

Unsere Empfehlung unter den Röhrenmonitoren kommt von NEC und hört auf die Bezeichnung Multisync FE991SB. Dieser 19-Zoll-Monitor bietet für 299 Euro (www.alternate.de) eine gute Bildschärfe und satte Farben. Der 9KLR von AOC verfügt über eine plane Bildfläche und eine gute Geometrie. Für 199 Euro ist der Monitor mit einer 19-Zoll-Diagonale ein echtes Schnäppchen für bescheidenere Weihnachtswünsche.

DANIEL MÖLLENDORF

»An diesem Monitor hängt mein Herz.«

**Acer AL1721, ca. € 430,-**

Dieses Teil lege ich mir unter den Tannenbaum! Erstens kann ich dann mein altes Röhren-Monstrum der Sondermüll-Verwertung zuführen und spare 500 Quadratmeter Platz. Zweitens passt der Acer-Bildschirm zu meinem Wesen, denn er verkörpert pures Understatement. Einen Protz-TFT brauche ich genauso wenig wie Lufthutzen für meinen Audi. Wichtig für lange Spieleabende ist doch, dass Maxl Schmärz in jeder Pixellage eine gute Haltungsnote einstreicht und nicht im Einzelbild-Modus herumeiert. Ach ja: Sie kaufen das Teil bitte nicht! Hinterher bleibt für mich kein Bildschirm mehr übrig.

CHRISTIAN BIGGE

# Infrastruktur

**Wenn die CPU mit der Geschwindigkeit eines Taschenrechners arbeitet und das Mainboard von einer Staubschicht bedeckt wird, ist klar: SIE BRAUCHEN NEUE HARDWARE.**

Wer Weihnachten kostengünstig seinen alten PC in Rente schicken will, schnappt sich einen Athlon XP mit passendem Mainboard. Wir empfehlen den Athlon XP 2600+ mit Barton-Kern. Der ist für aktuelle Spiele wie *Max Payne 2* oder *Call of Duty* gut geeignet und dazu sehr günstig – für 119 Euro („Boxed"-Version, www.alternate.de) gibt es sogar einen geeigneten CPU-Kühler gratis. Ebenfalls ein Schnäppchen ist die passende Hauptplatine: MSI bietet das K7N2 Delta-L für 80 Euro (www.funcomputer.de) an. Dank des Nvidia-Chipsatzes Nforce2 Ultra-400 eine gute Wahl. Wenn's etwas mehr sein darf, machen Sie Ihrem Spieleknecht mit einem Pentium 4 C mit 2.800 MHz Beine. Inklusive Kühler und dem ausgezeichneten Mainboard P4P800 Deluxe von Asus müssen Ihre Verwandten rund 380 Euro (www.alternate.de) hinblättern.

Für die Performance-Überdosis sollte es der neue Athlon 64 3200+ sein. Dieser ist zwar geringfügig langsamer, mit 436 Euro („Boxed"-Version, www.mindfactory.de) dafür aber wesentlich preiswerter als sein Kollege Athlon 64 FX-51. Da Sie mit dem Prozessor alleine nicht viel anfangen können, muss ein neues Mainboard her. Für 155 Euro (www.fortknox.de) bekommen Sie mit dem K8T Neo von MSI ein geeignetes Mainboard. Dieses Gespann bietet eine ausgezeichnete Spieleleistung. Praktisch: Der Athlon 64 kommt problemlos mit gewöhnlichem DDR400-Speicher zurecht. Besonders schnell und zuverlässig ist dabei Corsairs TWINX1024: Zwei hochwertige und auf Zusammenarbeit getestete Speichermodule mit jeweils 512 MByte rechtfertigen besonders bei Systemen mit Dual-Channel-Technik (Nforce2, Canterwood, Springdale) den relativ hohen Preis von 308 Euro (www.e-bug.de). Für alle, die das Weihnachts-Budget bereits verplant haben, bietet Twinmos ebenfalls ein gemischtes Doppel aus zwei 512-MByte-DDR400-Modulen für faire 185 Euro (www.overclockers.de) an. Noch günstiger: Bereits für 100 Euro (www.atelco.de) bekommen Sie zweimal 256 MByte DDR400 von Infineon. DANIEL MÖLLENDORF

**Corsair TWINX1024, ca. € 308,-**

»Tipp: Mit dem zweiten spielt man besser.«

**Asus P4P800, ca. € 149,-**

»Der unfertige Todesstern in Nahaufname.«

**AMD Athlon 64 3200+, ca. € 436,-**

»Blechschaden: Athlon 64 mit Schutzblech.«

»Urinstinkt: Herr Möllendorf erlegt sein erstes Mainboard.«

**MSI K8T NEO und AMD Athlon 64 3200+, ca. € 591 ,-**

Von meinem PC erwarte ich nur das Beste und da mein Athlon XP wegen unbarmherziger Übertaktung bereits genug gelitten hat, stecke ich mein gewaltiges *hust* Volontärsgehalt in einen Athlon 64. Dazu muss natürlich ein neues Mainboard her – da kommt mir das K8T Neo von MSI mit dem brandneuen K8T800-Chipsatz gerade recht. Sobald die ersten Spiele auf 64 Bit getrimmt sind (zum Beispiel *Far Cry*) und Microsoft die 64-Bit-Version von Windows XP rausrückt, freue ich mich über ein dickes Leistungsplus. DANIEL MÖLLENDORF

**Corsair TwinX512-3200LL, ca. € 308 ,-**

»Gewusst wie: Mittel gegen Vampire.«

Piratenstark! Mit den Corsair-TwinX512-3200LL-Speicherbausteinen fühle ich mich wie der Kapitän eines stabilen und schnellen Piratenschiffes, genannt „Mein PC". Gerade die Nforce2-Mainboards rennen mit diesem Speicher im Dual-Channel-Betrieb nur so dahin. Übertakten ist auch kein Problem und selbst für zukünftige Systeme mit Athlon 64 ist der Speicher geeignet. Da jedes Modul 512 MByte hat, bin ich mit 1.024 MByte Speicher für die Rollenspiel-Zukunft gerüstet. Fehlt nur noch 'ne Buddel Rum ... ANDREAS BERTITS

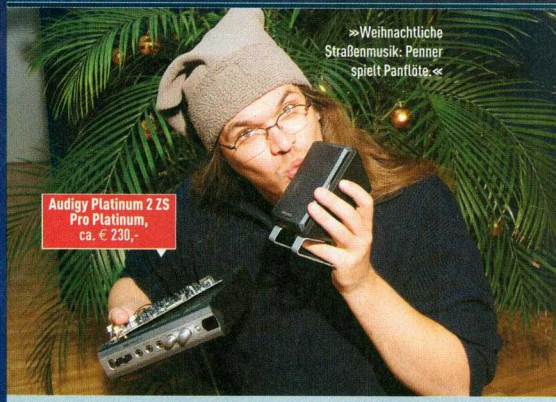
# Soundkarten, Lautsprecher und Headsets

**KEIN BOCK AUF SINGSANG VORM WEIHNACHTSBAUM? Zerstören Sie die Festtagsstimmung mit den passenden Lautsprechern oder gönnen Sie sich wenigstens einen neuen Kopfhörer.**

Für Spieler sind Creative-Soundkarten erste Wahl. Sehr gut und besonders empfehlswert ist die alte SoundBlaster Audigy, denn sie kostet als Restposten bei E-Bug (www.e-bug.de) gerade einmal 55 Euro. Dazu passende Einsteiger-Boxen bekommen Sparschweine im Online-Shop von Avitos (www.avitos.de) für nur 49 Euro: Logitechs Z-340 ist ein Stereo-System mit Subwoofer und liefert 31 Watt Effektivleistung. Für eine LAN-Party sind natürlich keine Lautsprecher, sondern Kopfhörer angesagt. Das Medusa 5.1 Surround Headset von Jöllenbeck kostet 80 Euro (www.3dsupply.de) und bietet echten Raumklang. Für weniger als die Hälfte (30 Euro, www.e-bug.de) wandert das Stereo-Headset .Audio 90 von Plantronics über die Ladentheke. Es klingt erstklassig, hat ein extralanges Kabel und sogar eine eingebaute Lautstärkeregelung. BERND HOLTMANN

Plantronics .Audio 90, ca. € 30,-

»Moderne Kopfbedeckung.«



»Weihnachtliche Straßenmusik: Penner spielt Panflöte.«

Audigy Platinum 2 ZS Pro Platinum, ca. € 230,-

Da unser Hardware-Kenner Holtmann vermutlich von Hersteller Creative bestochen ist, bequatschte er mich so lange, bis ich zwei von deren Produkten zu meinen Weihnachtshits erklärte. Aber die Dinger sind auch gut. Nicht, dass ich unbedingt die 7.1-Unterstützung der Platinum ZS Pro bräuchte. Aber das ist wie bei den Ledersitzen meines Mercedes Maybach 62: Es ist einfach klasse, wenn man sie hat. Mit dem dazu passenden Boxensystem Inspire T7700 spielt die Karte ihre Vorteile vor allem in Spielen aus. Jetzt fehlt mir nur noch ein Dummer, der mir den Kram unter den Weihnachtsbaum legt! JOACHIM HESSE

# Laufwerke

**Festplatten sind niemals zu schnell oder zu groß. Weshalb lassen Sie sich zu Weihnachten nicht MEHR PLATTENPLATZ ODER EINEN DVD-BRENNER unter den Baum legen?**

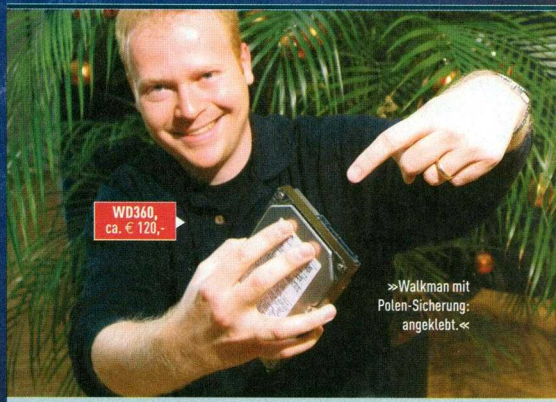
Ricoh MP-5240A, ca. € 109,-

»Mach die Klappe auf!«

Sie haben ein aktuelles Mainboard mit Serial-ATA-Schnittstelle? Da wird sich der dicke Mann vom Nordpol bestimmt nicht wundern, wenn er Ihnen eine passende Festplatte unter den Christbaum legen soll. Als Tipp für Ihren Wunschzettel empfehlen wir die WD2500JB von Western Digital, denn die bietet mit 250 Gigabyte mehr als genug Lagerplatz, besitzt 8 MByte Cache und immerhin 36 Monate Garantie. Kostenpunkt: 290 Euro bei Alternate (www.alternate.de). Wesentlich günstiger kauft Santa Claus bei Fun Computer ein (www.funcomputer.de). Dort kostet die IDE-Festplatte Ganymede 80 GB (Modell: J680) von Excel Stor schlappe 70 Euro – ein echtes Schnäppchen. Apropos Schnäppchen: Alternate bietet den DVD-Brenner Ricoh MP-5240A für günstige 109 Euro an. Das IDE-Laufwerk brennt DVD+R, DVD+RW (je 4x) und natürlich reguläre CD-ROMs (24x). Mit dem Programm Norton Ghost 2003 (rund 40 Euro) sichern Sie sogar den kompletten PC-Inhalt auf DVDs. BERND HOLTMANN

Ganymede 80 GB, ca. € 70,-

»Der Flachmann für PC-Süchtige.«



WD360, ca. € 120,-

»Walkman mit Polen-Sicherung: angeklebt.«

Spiele kommen und gehen, aber meine Windows-XP-Installation ist für die Ewigkeit. Damit mein Zocker-PC nicht von einer fußlahmen Festplatte ausgebremst wird, wünsche ich mir zum Fest, wie passend, eine Festplatte. Die WD360 von Western Digital ist mit 36 GByte Fassungsvermögen zwar verdammt klein, läuft mit 10.000 Umdrehungen pro Minute aber so fix wie Road Runner auf Doping. Davon abgesehen sieht die Serial-ATA-Platte durch das Seitenfenster in meinem PC sicherlich ultralässig aus – Silvester-LAN, ich komme! BENJAMIN BEZOLD

# PC-Zubehör

**Grafikkarten, Festplatten und Prozessoren sind oft so teuer, dass Otto Normalspieler an Extras wie GEHÄUSE, NETZTEIL UND ANDEREM ZUBEHÖR spart. Wie gut, dass bald Weihnachten ist!**

Vor Weihnachten durchläuft vermutlich jeder PC-Spieler die gleiche Prozedur: In Gedanken listet er auf, was zum perfekten Rechner eventuell noch fehlt und was als realistisches Geschenk infrage kommt. Vor lauter Grafikkarten und Prozessoren vergessen die meisten Spieler aber, dass es für den PC auch viel erstklassiges Zubehör gibt. Wir haben uns für Sie umgeschaut und stellen Ihnen die besten Produkte vor.

Wie wäre es zum Beispiel mit einem Tapetenwechsel für Ihren PC – lassen Sie sich ein edles Gehäuse schenken! Das Chieftec Dragon CS-601 ist komplett schwarz, hat an der Vorderseite ein cooles Laufwerkstürchen und Firewire- und USB-Anschlüsse. Kurzum: Der schwarze Riese sieht schweinegeil aus. Bei E-Bug (www.e-bug.de) kostet der coole Midi-Tower nur 60 Euro.

Passend zum CS-601 bietet Innovatek ein Wasserkühlungs-Set an, das genau auf das Gehäuse zugeschnitten ist. Dieses CMS-Set liefert Ihnen alle notwendigen Komponenten, um den PC schnell umzurüsten: Radiator, Lüfter, eine 12-Volt-Pumpe von Eheim, Ausgleichsbehälter und den CPU-Kühler XX-Flow. Sie müssen die Gerätschaft lediglich im Gehäuse verschrauben, destilliertes Wasser einfüllen und dürfen sofort loslegen. Praktisch: Dank unterschiedlicher Prozessor-Aufsätze ist die Wasserkühlung für Intel-Prozessoren (Sockel 748) und AMD-CPUs (Sockel A) geeignet. Beim Zubehör-Lieferant OC-Card (www.oc-card.de) bekommen Sie das Rundum-Glücklich-Paket für 260 Euro.

Internetversender Listan (www.listan.de) bietet für 90 Euro ein 400-Watt-Netzteil der „Colorline"-Serie der Marke "be quiet" an. Es besitzt zwei blau leuchtende Lüfter, die temperaturgeregelt arbeiten und deshalb extrem leise sind. Der Clou: Sie können drei weitere Gehäuselüfter anschließen, die je nach Temperatur gedrosselt werden. Damit ist endlich Ruhe im PC!

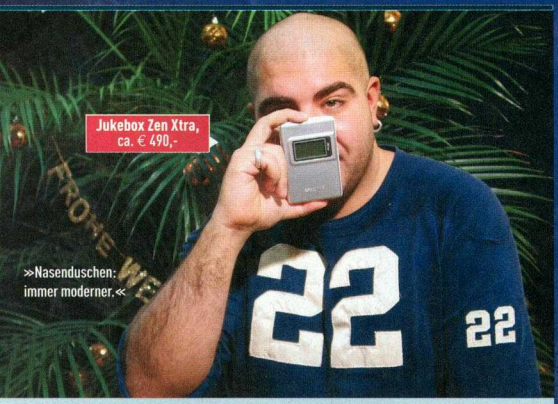
Wenn Sie gerne einen erstklassigen CPU-Kühler hätten, ist der Zalman CNPS7000A-CU erste Wahl. Sein Kühlkörper besteht aus Kupfer und ist für alle aktuellen Prozessoren von Intel bis AMD geeignet.

Chieftec CS-601, ca. € 60,-

»Schwarz, breit, stark.«

Zalman CNPS7000A, ca. € 38,-

»Umweltschonend: Windenergie.«



Jukebox Zen Xtra, ca. € 490,-

»Nasenduschen: immer moderner.«

Mein Credo: frisches Essen auf dem Teller, frische Weiber im Arm und moderne Technik in der Hosentasche. Billiges Dosenfutter, weibliche Auslaufmodelle und alte Schrott-Ausstattung überlasse ich meinen lumpigen Kollegen. Als moderner Islamist pfeife ich auf Weihnachten und beschenke mich das ganze Jahr mit modernster Technik. Die MP3-Player von Creative waren immer meine erste Wahl und die neue Jukebox Zen Xtra stellt sozusagen die Rückkehr des Königs dar! Dank 60 Gigabyte Fassungsvermögen kann das edle Teil sogar mit meinem Gehirn konkurrieren. AHMET ISCITÜRK

Nokia N-Gage, ca. € 300,- (ohne Vertrag)

»Blöd ist nur, dass die Taften auf der falfen Feite find.«

Ich konnte Nokias N-Gage erst nicht leiden, weil es so aussieht, als sei es das offizielle Handy für den nächsten Dumbo-Zeichentrickfilm. Das änderte sich, als ich es zum ersten Mal in der Hand hatte. Endlich kann ich unterwegs Musik (MP3 und Radio) hören, spielen ... und sogar telefonieren! Statt mir das Handy wie ein Elenfantenohr-Imitat an den Schädel zu pressen, nutze ich lieber das qualitativ gute Headset. Mit der Akkulaufzeit von zwei bis drei Stunden kann es bei typischen Frauen-Gesprächen knapp werden, aber irgendwas find ich ja immer zum Meckern. REBECCA RITTER

**Gamerswear T-Shirt, ca. € 20,-**

»Nachthemd für virtuelle Terroristen.«

**Panasonic SV-AS10, ca. € 279,-**

»Praktisch: Der Trikorder kommt mit nur wenigen Tasten aus.«

Bei KM Elektronik (www.kmelektronik.de) ist der CNPS7000 A-CU samt der Lüftersteuerung, Wärmeleitpaste und englischer Anleitung für 38 Euro zu haben. Etwas teurer, aber wesentlich interessanter ist die neue Mini-Digitalkamera von Panasonic. Die D-snap SV-AS10 kostet zwar 279 Euro (www.promarkt.de), hat aber unglaublich viel auf dem Kasten. Mit dem 57 Gramm schweren Gerät können Sie fotografieren (2,0 MPixel, vierfach digitaler Zoom), kurze Filme aufzeichnen (320x240 Pixel, Motion-JPG), Musik hören (MP3, AAC, WMA) und sogar Sprach-Memos aufnehmen. Als Speichermedium setzt das SV-AS10 kleine SD-Memory-Cards ein. Sie planen die Fotodokumentation Ihres Lebens oder wollen auf der nächsten Keller-Netzwerkparty festhalten, wie Ihre Kumpels nach einer Niederlage in *C&C Generäle* in Tränen ausbrechen? Kein Problem – mit der handlichen Digitalkameras Ixus i von der Firma Canon schießen Sie scharfe Bilder in einer Auflösung von 2.272x1.704 Pixeln (4 MPixel) und können auf SD-Speicherkarten sogar kurze Filme aufnehmen. Bei E-Bug (www.e-bug.de) bekommen Sie die Kamera schon für 340 Euro.

Hemden oder Pullis zum Fest sind out. Für Spieler sind die T-Shirts von Gamerswear (www.gamerswear.de) genau richtig. Vom Camouflage-Shirt mit „Terrorist"-Aufdruck bis hin zum lässigen „LOL"-Sweater oder dem Gamerswear-Logo bietet der Online-Shop alles, was das Spielerherz begehrt. Die anziehenden Kleidungsstücke sind ab 20 Euro zu haben. BERND HOLTMANN

**Colorline 400 Watt, ca. € 90,-**

»Wenn das Netzteil mal wieder blau macht ...«

**Canon Ixus i, ca. € 340,-**

»Schamesröte: erwischter Spanner.«

# Eingabegeräte

**Irgendwo gibt es immer was zu holen. Sicherlich hat Ihre Lieblingstante zweiten Grades noch kein Geschenk für Sie, oder? Wir haben da ein paar gute Vorschläge!**

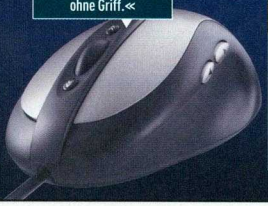
**Mystify Razer Boomslang 2100, ca. € 64,-**

»Das neue Schiff der Galaxy-Klasse im Raumdock.«

Wenn Sie Ihre alte Zwei-Tasten-Maus in Rente schicken wollen, gehört die MX 500 Optical Mouse von Logitech unbedingt auf den Wunschzettel. Sie kostet 42 Euro (www.alternate.de), besitzt acht Tasten und ein leichtgängiges Mausrad. Für Spieler ebenso geeignet ist Logitechs Cordless Desktop MX, eine edle Kombination aus Funk-Tastatur und Funk-Maus (105 Euro, www.funcomputer.de). Damit schinden Sie bei Ihren Freunden auf jeden Fall Eindruck! Hardcore-Spieler und Fans von den alten Kugelmäusen sollten sich vom Christkind die Mystify Razer Boomslang 2100 (64 Euro, www.avitos.de) wünschen. Die ist sowohl für Links- als auch Rechtshänder geeignet und verdammt genau. Zittrige Spieler greifen zur MX 500 oder legen sich eine Jahresration Baldriantropfen zu: Prost! BERND HOLTMANN

**Logitech MX 500, ca. € 42,-**

»Modern: Bügeleisen ohne Griff.«



**Wireless Optical Desktop Elite, ca. € 90,-**

»Verdammt, da sind mir gerade 50 Gramm Koks zwischen die Tasten gerieselt!«

Microsofts Wireless Optical Desktop Elite ist das Langnese Cremissimo mit dem extra Klacks Sahne unter den kabellosen Eingabe-Kombos. Die edle Funk-Tastatur kommt wie die schnurlose Maus ganz in Schwarz daher und bietet eine ledergepolsterte Handablage. Nobel, nobel! Das optische Nagetier liegt übrigens genauso angenehm in der Hand wie der Schoko-Busen von US-Pop-Sternchen Beyoncé (hab ich mir sagen lassen) und ist dank seiner Präzision für Spieler eine erstklassige Wahl. Da man auf einem Bein schlecht steht, leg ich mir auch das riesige mTw-Mousepad unter den Christbaum! CHRISTIAN SAUERTEIG

»Ertkönige: Ferrari und Lamborghini testen ihre neuen Modelle.«

# Potz *Blitz!*

NVIDIA und ATI liefern sich mit neuen Grafikchips ein Kopf-an-Kopf-Rennen. PC ACTION verrät Ihnen alle Details zur neuen Beschleuniger-Generation und kürt den Sieger.

Foto: action press/ Montage: Carola Diese

»Abfluss-Schredder: jetzt auch in deutschen Haushalten.«

»Ihr werdet assimiliert werden – Widerstand ist zwecklos.«

Ati und Nvidia bedienen mit ihren aktuellen 3D-Brettern die beiden wichtigsten Käuferschichten: Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra richten sich mit neuen Geschwindigkeitsrekorden und Preisen jenseits der 500-Euro-Schallmauer an FDP-Wähler und sonstige Besserverdiener. Im absatzstarken Mittelklasse-Markt fechten Geforce FX 5700 Ultra und Radeon 9600 XT das Preis-Leistungs-Duell aus. Wir haben uns die neue Grafikkarten-Generation für Sie angesehen und in unseren Benchmarks gegeneinander antreten lassen.

## EXTRAVAGANTER LEISTUNGSHAMMER

Die Radeon 9800 XT löst die Radeon 9800 Pro als Atis Top-Modell ab. Wichtigste Änderung gegenüber dem Vorgänger sind die höheren Taktraten. So ackert der neue Grafikchip mit 412 MHz und die 256 MByte Speicher takten mit 365 MHz DDR (Radeon 9800 Pro mit 256 MByte: 380 MHz Chip-, 350 MHz Speichertakt). Um den neuen Ati-Flitzer kaltzustellen, kommt ein überdimensionierter Lüfter zum Einsatz, der einem Zeichenbrett der Lufthansa entsprungen sein könnte. Auf Vorder- und Rückseite bedeckt außerdem ein mächtiger Kupferblock Grafikchip und Speicher. Diese protzige Kühlerkonstruktion wird voraussichtlich von den meisten Herstellern eingesetzt werden. Neu ist auch die Overdrive-Technik; hier kommt ein integrierter Temperatursensor zum Einsatz. Dieser misst die Wärmeentwicklung des Grafikchips. Je nach Temperatur wird der Chip auf bis zu 430 MHz übertaktet – die

Garantie bleibt dabei selbstverständlich erhalten.

## DAS RICHTIGE TAKTGEFÜHL

Auch den Preis-Leistungs-Schlager Radeon 9600 Pro ersetzt Ati durch einen leistungsfähigeren Chip. Zu einem attraktiven Preis von 200 bis 220 Euro geht demnächst die Radeon 9600 XT an den Start. Der Grafikchip taktet mit 500 MHz satte 100 MHz schneller als beim Vorgänger Radeon 9600 Pro (400 MHz). Die XT-Variante ist bei unseren Benchmarks dadurch rund zehn Prozent fixer als der Vorgänger. Die Taktrate des 128 MByte großen Speichers bleibt hingegen mit 300 MHz DDR unverändert. Dank Overdrive wird der Chiptakt sogar auf brutale 527 MHz hochgetrieben – solange die Temperatur nicht über einen bestimmten Wert steigt. Damit die Radeon 9600 XT auf volle Touren kommt, sieht Ati für seinen Mittelklasse-Schützling einen großen Aluminium-Kühlblock vor, dessen Lüfter mit 0,8 Sone angenehm leise seine Runden dreht. Tuning-Freaks finden in der Radeon 9600 XT ein williges Opfer: Unser Vorserienmodell machte sogar einen Chiptakt von 610 MHz mit – Respekt! Der Speicher der von uns getesteten Platine ist weniger übertaktungsfreudig. Erst wenn die Hersteller bei der fertigen Karte hochwertigeren Speicher mit einer schnelleren Zugriffszeit einsetzen, sind bessere Ergebnisse zu erwarten. Den meisten 9800-XT- und 9600-XT-Karten liegt ein Gutschein für *Half-Life 2* bei. Sobald Valve den Shooter fertig stellt, lässt sich dieser mit dem beiliegenden Aktivierungs-Code über den Steam-Client herunterladen. Wer keine Breitband-Internet-Anbindung hat oder lieber die Original-CD ins Regal stellen möchte, kann *Half-Life 2* über den Gutschein bestellen. Die Versandkosten müssen Sie allerdings selbst löhnen. Zudem warten Sie vier bis sechs Wochen auf die Lieferung.

## MITTELKLASSENKAMPF

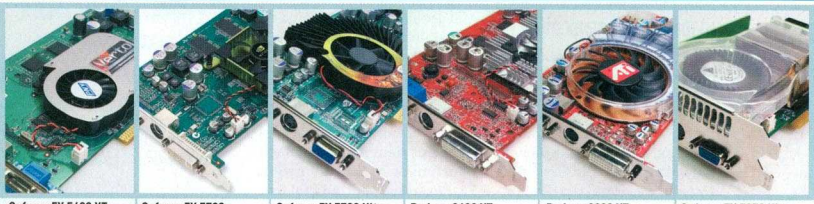
Nvidias Antwort auf die Radeon 9600 XT nennt sich Geforce FX 5700 Ultra. Während Ati bei seinem 9600er-Nachfolger hauptsächlich an der Taktschraube gedreht hat, greift Nvidia tiefer in die Trickkiste und verpasst der 5700er eine echte Frischzellenkur gegenüber der enttäuschenden Geforce FX 5600 Ultra. Neue Features, die bisher nur die Geforce FX 5900 unterstützt hat, sorgen für eine bessere Leistung bei DX8- und DX9-Spielen oder aktivierter Kantenglättung. Zusammen mit den höheren Taktraten von 475 MHz für den Grafikchip und 450 MHz DDR Speichertakt (Geforce FX 5600 Ultra mit 128 MByte: 400 MHz Chip-, 400 MHz DDR Speichertakt) schlägt die FX 5700 Ultra den Vorgänger FX 5600 Ultra in unseren Benchmarks um 20 Prozent. Bei den Übertaktungstests zeigte sich unser Referenzmodell von der besten Seite: Beim Chiptakt waren 570 MHz möglich, der Speicher beschwerte sich selbst bei 530 MHz DDR nicht. Dadurch steigerte sich die Leistung bei der *UT 2003*-Engine um 19 Prozent. MSI macht sich diese Übertaktungsfähigkeiten zunutze und garantiert bei seiner FX 5700 Ultra dank dynamischer Übertaktung einen um zehn Prozent höheren Takt bei Grafikchip und Speicher.

## BILLIGER SPASS

Neben der Ultra-Variante bietet Nvidia eine gewöhnliche Geforce FX 5700 mit reduzierten Taktraten an. Der Speicher ist mit 275 MHz DDR vergleichsweise langsam (FX 5700 Ultra: 450 MHz DDR). Dank des günstigen Preises von 180 bis 199 Euro ist die FX 5700 für Gelegenheitsspieler ohne große Ansprüche gedacht. Mit der Geforce FX 5600 XT plant Nvidia ein weiteres Billig-Modell. Dieses ist mit 235 MHz (Grafikchip) und 200 MHz DDR Speicher sehr niedrig getaktet und löst voraussichtlich die FX-

>>Sie werden müde - gaaaanz müüüde...<<

## AKTUELLE GRAFIKCHIPS VON ATI UND NVIDIA IM VERGLEICH



| | Geforce FX 5600 XT | Geforce FX 5700 | Geforce FX 5700 Ultra | Radeon 9600 XT | Radeon 9800 XT | Geforce FX 5950 Ultra |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Interner Codename | NV31 | NV36 | NV36 Ultra | RV360 | R360 | NV38 |
| Entwickler | Nvidia | Nvidia | Nvidia | Ati | Ati | Nvidia |
| Preis | Noch nicht bekannt | Ca. € 180,- bis 199,- | Ca. € 220,- bis 250,- | Ca. € 220,- bis 250,- | Ca. € 500,- bis 550,- | Ca. € 500,- bis 550,- |
| Verfügbarkeit | November | November | November | November | November | November |
| 3D-Pipeline | 4 Pixel x 1 Texel | 4 Pixel x 1 Texel | 4 Pixel x 1 Texel | 4 Pixel x 1 Texel | 8 Pixel x 1 Texel | 4 Pixel x 2 Texel |
| Chiptakt | 235 MHz | 425 MHz | 475 MHz | 500 - 527 MHz (Overdrive) | 412 - 430 MHz (Overdrive) | 475 MHz |
| Speichertakt | 200 MHz DDR | 275 MHz DDR | 450 MHz DDR | 300 MHz DDR | 365 MHz DDR | 475 MHz DDR |
| Speichermenge und -art | 128 MByte, 128 Bit | 128/256 MByte, 128 Bit | 128/256 MByte, 128 Bit | 128/256 MByte, 128 Bit | 256 MByte, 256 Bit | 256 MByte, 256 Bit |
| Speicherbandbreite | 6,4 GByte/sec. | 8,8 GByte/sec. | 14,4 GByte/sec. | 9,6 GByte/sec. | 23,4 GByte/sec. | 30,4 GByte/sec. |
| Leistung 1.024x786* | - | - | 56 Fps | 54 Fps | 68 Fps | 69 Fps |
| Leistung 1.024x786, 2X AA, 4:1 AF* | - | - | 43 Fps | 45 Fps | 63 Fps | 58 Fps |

*Durchschnittliches Ergebnis aus: Halo, Max Payne 2, Elite Force 2, Aquamark 3 – Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Detonator 52.16

# Der sprengt alle Grenzen!

Der neue Detonator-Treiber in der Version 52.16 verfügt über einen neuen Compiler, der Geforce-FX-Karten gerade bei DX9-Spielen zu einer besseren Performance verhilft. Bei *Halo* steigerte Nvidias Wunder-Treiber die Leistung von 37,9 auf 51,8 Fps – ein beachtlicher Geschwindigkeitssprung von 37 Prozent. Bei anderen Spielen, die noch auf DX7 oder DX8 basieren, fällt der Geschwindigkeitsvorteil geringer aus.
Außer dem neuen Compiler hat Nvidia weitere Anpassungen in den Detonator 52.16 integriert, die allerdings nur bei Direct3D aktiv werden – bei OpenGL-Spielen bleibt alles beim Alten. Die Qualität des trilinearen Texturfilters unter Direct3D ist beispielsweise schlechter als bei der vorherigen Treiber-Version. Zudem spart der neue Treiber beim anisotropen Filter. Stellt man diesen im Treibermenü ein, werden nicht alle Texturstufen mit dem richtigen AF-Wert dargestellt.
Auch Ati trickst bei der anisotropen Filterung. Beispielsweise kommt nur bei bestimmten Winkeln der volle AF-Wert zum Einsatz.

# Damit das klar ist!

### TRILINEARE FILTERUNG
Sorgt dafür, dass der Übergang zwischen nahen scharfen und weiter entfernten unscharfen Texturen weniger auffällig ist

### ANISOTROPE FILTERUNG
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch auf Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung

### KANTENGLÄTTUNG
Auch „Anti-Aliasing"; reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität; geht stark zulasten der Grafikkarte.

5200er-Serie als Einstiegs-Beschleuniger ab. Wann und zu welchem Preis die 5600 XT auf den Markt kommt, ist noch nicht bekannt.

### NVIDIA MIT BLASENSCHWÄCHE

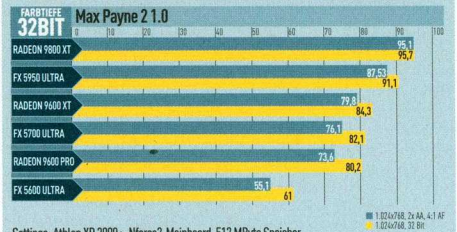
Für die Geforce FX 5950 Ultra müssen Sie deutlich mehr Geld auf den Tisch legen. Zum Preis von 500 bis 550 Euro bietet Nvidias neuer 3D-Schlachtkreuzer allerdings eine ausgezeichnete Spieleleistung, die auf dem Niveau des direkten Konkurrenten Radeon 9800 XT liegt. Gegenüber der FX 5900 Ultra setzt sich die Neuauflage dank der höheren Taktraten durch (FX 5950 Ultra: 475 MHz Chip-, 475 MHz Speichertakt; FX 5900 Ultra: 450 MHz Chip-, 425 MHz Speichertakt). Besonders auffällig ist das neue Kühlsystem, das erneut zwei Steckplätze belegt. Der sehr leise Lüfter saugt über das Slot-Blech kalte Luft an und bläst sie über den wuchtigen Aluminium-Block auf dem Grafikchip. Bei gewöhnlichen Kühlungen wird die ohnehin erwärmte Luft im Gehäuse zur Kühlung genutzt. Nachteil der neuen Methode: Die Abwärme der FX 5950 geht direkt ins Gehäuse-Innere. Größere Hersteller wie Asus oder MSI greifen wieder auf eine eigene Kühlung zurück.

### FAZIT:

Mit der Geforce FX 5950 Ultra und der FX 5700 Ultra zaubert Nvidia zwei leistungsstarke Asse aus dem Ärmel. Je nach Benchmark liegen die neuen FX-Raser mal vor und mal hinter den Konkurrenzprodukten Radeon 9800 XT und 9600 XT, was nicht zuletzt an den neuen Treibern liegt (siehe Extrakasten „Der sprengt alle Grenzen!"). Beim Anti-Aliasing hat Ati die Nase vorn – die Radeon-Karten glätten Polygon-Kanten schöner und schneller als die Geforce-Kollegen. Die Kaufentscheidung zwischen Radeon 9600 XT und Geforce FX 5700 Ultra oder Geforce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 XT sollten Sie vor allem vom Preis abhängig machen.

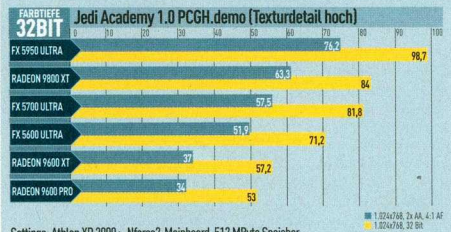
DANIEL MÖLLENDORF

## NACKTE ZAHLEN




Settings: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Detonator 52.16

*Fazit: Bei Max Payne 2 setzen sich die Ati-Beschleuniger knapp vor ihre Nvidia-Pendants. Die FX 5700 Ultra ist 34 Prozent schneller als der Vorgänger FX 5600 Ultra.*

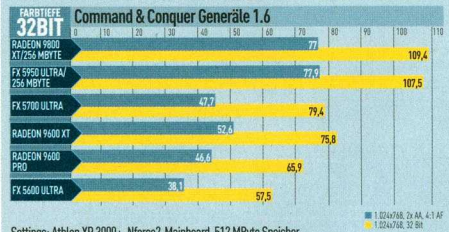



Settings: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Detonator 52.16

*Fazit: Jedi Academy dominieren die neuen Nvidia-Karten deutlich. Da dieser Benchmark auf OpenGL basiert, verwendet der neue Nvidia-Treiber jedoch keine Optimierungen.*

Settings: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Detonator 52.16

*Fazit: Halo macht den Leistungsunterschied zwischen Mittel- und Oberklasse deutlich. Die Ati-Karten setzen sich erst bei Kantenglättung eindeutiger vor die Nvidia-Konkurrenz.*




Settings: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Detonator 52.16

*Fazit: Bei C&C Generäle liegen FX 5950 Ultra und Radeon 9800 XT gleichauf. Die Geforce FX 5700 Ultra ist wesentlich schneller als das Vorgängermodell FX 5600 Ultra.*

# WIEDER NICHTS FÜR MUTTI!

## Nur 6 von über 1000 Ideen für den besseren PC

### Return of the Champion!

Der nagelneue MCX462-V ist keine Ausnahme in der Leistungsbilanz von Swiftech. Mit seinen 390 gespreizten Helicoid-Kühlstäben auf einer Kupferplatte erreicht er aggressive Kühlwerte.

Swiftech MCX462-V:..... € 69,00

### Edelmarke günstiger

Antec ist bekannt für hervorragende Gehäuse, Netzteile und allerlei nützliches Zubehör. Nicht bekannt ist Antec für günstige Preise. Das ändert sich aber mit dieser Anzeige.

Antec Gehäuse mit Netzteil.....ab € 81,90

### Schutz-Rost

Wer "Fan Grill" sagt, meint "Lüftergitter, nur besser". Darum haben wir eine Unmenge von Motiven und Abmessungen direkt lieferbar. Alle sehen gut aus und die meisten schützen vor schnell rotierenden Lüfterblättern.

Fan Grills, Laser Cut .....ab € 4,90

### Licht aus Schläuchen

Mit UV-Licht und diesen Schläuchen sind jetzt coole Lichteffekte im PC möglich! Die Aussenhaut des Schlauches reagiert auf UV-Licht. Spezieller Wasserzusatz ist damit überflüssig!

Schlauch UV-Reaktiv.....€ 4,90

### Plattenstapel

Wer wenig Platz im Gehäuse hat aber trotzdem viele Festplatten einbauen muß, wird sich über die neuen Backplane Systeme freuen. Drei oder fünf HDDs finden in nur zwei bzw. drei 5,25"-Schächten Platz.

Backplane Systeme ID.....ab € 99,90

### ..und doch was für Mutti

OK, wir haben ja doch was: Wenn Mutti ein Notebook hat oder einfach ne 1A-Tasche braucht, empfehlen wir Crumpler. Super Material, super Qualität, lebenslange Garantie. Auch als Rucksack und in männlichen Farben erhältlich ;-)

Crumpler Laptop-Taschen.....ab € 39,90

Sicherheit beim Onlinekauf: zertifiziert durch Trusted Shops und mit Geld-Zurück-Garantie!

TUNING • STYLING • COOLING

**frozen-silicon.de**

**freecall: 0800-0-FROZEN**

**(0800-0-376936)**

14 Tage Rückgaberecht / bis zu 3 Jahre Garantie / günstige Versandkosten / ab 100 EUR frei Haus

# Audigy 2 ZS Platinum Pro

»Werden immer komplizierter: Autoradios.«

Im Vergleich zur Audigy 2 hat Creative bei der ZS Platinum Pro nur wenig verändert. Die Audio-Wandler wurden überarbeitet, so dass alle Kanäle 24 Bit/96 kHz unterstützen. In Spielen berechnet die ZS Platinum Pro (die Version ohne Anschlussbox kostet 89 Euro) räumliche Effekte über die EAX-Schnittstelle und gibt sie wahlweise auf einem 5.1-, einem 6.1- oder einem 7.1-Boxensystem aus. An der Anschlussbox befinden sich alle Sound-Anschlüsse, digitale Schnittstellen und der Empfänger für die Fernbedienung. Im Test mit dem beigelegten Spiel *Tomb Raider: The Angel of Darkness* klingen die EAX-Effekte erstklassig. Allerdings sinkt durch 3D-Sound auch die Gesamt-Performance des PCs um rund zehn Prozent. Besonders anwenderfreundlich zeigt sich die umfangreiche Steuerungssoftware Media Source 2: eine echte Glanzleistung. *(bh)*

| Produktname: | Audigy 2 ZS Platinum Pro |
|---|---|
| Hersteller: | Creative |
| Preis/Termin: | Ca. € 249,-/Erhältlich |
| Webseite: | de.europe.creative.com |
| Telefon: | 0 03 53-14 38 00 00 |
| Preis/Leistung: | Befriedigend |

Ausstattung: 87%
Eigenschaften: 89%
Leistung: 88%
Gesamt: **90%**

*„Kombiniert exzellenten Klang mit guter Steuerungssoftware und Ausstattung"*

# Saitek Cyborg Evo

MacGyver würde sich über den Cyborg Evo freuen, denn dieser Joystick lässt sich per Rändelschrauben fast komplett verstellen. Im Handumdrehen ändern Sie zum Beispiel die Höhe und Ausrichtung der Handablage oder regeln die Neigung der neun Feuertasten. In Flugsimulationen wie *IL-2 Sturmovik* oder der *Mech Warrior*-Serie zeigt der Cyborg Evo, was er kann: Besonders der mittig angebrachte Schubregler, die im Griff eingebaute Quer-Achse und der Coolie-Hat sind in diesen Spielen hilfreich. Die Verarbeitung des USB-Joysticks kann sich sehen lassen. Nach einem kurzen Umbau liegt das Gerät sehr gut in der Hand. Die Widerstandskraft ist allerdings etwas niedrig und lässt sich nicht verstellen. Trotzdem gehört der Cyborg Evo zu den aktuell besten Joysticks im Handel. Aber wann erscheint ein Modell mit eingebauten Force-Feedback-Motoren? *(bh)*

»Flugenten: neue Rasse entdeckt.«

| Produktname: | Cyborg Evo |
|---|---|
| Hersteller: | Saitek |
| Preis/Termin: | Ca. € 40,-/Erhältlich |
| Webseite: | www.saitek-shop.de |
| Telefon: | 0 89-5 46 75 70 |
| Preis/Leistung: | Gut |

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 84%
Leistung: 86%
Gesamt: **83%**

*„Sehr guter Flight-Stick für Bastler und/oder Linkshänder; leider ohne Force Feedback"*

»Enterprise-Communicator: endlich verspielteres Design.«

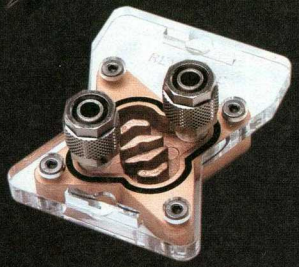
# Notebook Freeliner XP-2

Notebooks entwickeln sich langsam, aber sicher zum vollwertigen Ersatz für klobige Standard-PCs. Selbst in aktuellen 3D-Actionspielen schlagen sich kleine Spielmobile wacker – zum Beispiel das neue Freeliner XP-2 von Peacock. Es wird von einem Athlon XP-M 2600+ und Atis schnellstem Notebook-Grafikchip Mobility Radeon 9600 angetrieben. Der 3D-Prozessor ist mit 350 MHz getaktet, die 64 MByte Grafikspeicher arbeiten auf 220 MHz DDR. Als Datenlager dient eine flotte 40-Gigabyte-Festplatte MK4025GAS von Toshiba. Das Freeliner XP-2 verwendet zwar einen 15-Zoll-Monitor, die maximale Auflösung ist mit 1.024x768 Bildpunkten aber ziemlich mickrig und die Reaktionszeit mit 40 Millisekunden für 3D-Spiele zu hoch. Andere Notebook-Monitore schaffen bei gleicher Größe immerhin 1.400x1.050 Pixel und erreichen bessere Leistungswerte. Als Schmankerl spendiert Peacock dem Notebook einen CD-RW-Brenner, der CDs mit 24facher Geschwindigkeit brennt. Sicherlich wäre ein DVD-Brenner schöner, aber beim vergleichsweise niedrigen Preis von knapp 1.300 Euro dürfen Sie nicht das Beste vom Besten erwarten. Beim Arbeitsspeicher geht Peacock einen eigenen Weg und setzt nicht auf herkömmliche Notebook-Speicherriegel, sondern auf schnelle DDR400-Module für Desktop-PCs. Das spiegelt sich unter anderem in den Spiele-Benchmarks wider: Im aktuellen Actionspiel *Yager* schafft das Freeliner XP-2 bei 1.024x768 Pixeln 55 Bilder pro Sekunde (Fps). Schaltet man Kantenglättung (2x) und anisotropen Filter (4:1) hinzu, sinkt die Performance erwartungsgemäß – in diesem Fall auf 44 Fps. Der Akku versorgte das Notebook im Test 144 Minuten lang mit Strom. Fazit: Das Peacock Freeliner XP-2 ist trotz kleiner Festplatte ein gutes Spieler-Notebook zum guten Preis. *(bh)*

| Produktname: | Freeliner XP-2 |
|---|---|
| Hersteller: | Peacock |
| Preis/Termin: | € 1299,-/Erhältlich |
| Webseite: | www.peacock.de |
| Telefon: | 0 29 57-79 16 10 |
| Preis/Leistung: | Sehr gut |

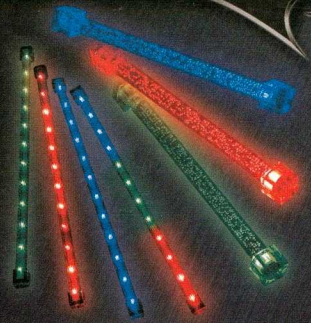
Ausstattung: 79%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 81%
Gesamt: **81%**

*„Notebook mit hoher Spielgeschwindigkeit und fairem Preis, aber langsamem Monitor"*



WER BRAUCHT SCHON LAUTE LÜFTER WENN'S MIT WASSER LEISER GEHT? MIT DEM CPU COOLER X-FREEZER GIBT ES NUN ENDLICH AUCH DIE ERSTE REVOLTEC KOMPONENTE FÜR WASSERKÜHLSYSTEME.

DER 6 IN 1 CARDREADER PROCYON LIEST UND BESCHREIBT SO ZIEMLICH ALLES WAS SICH SPEICHERKARTE NENNEN DARF. INKL. 4 WECHSELBARER FRONTBLENDEN



SCHADE DASS ES NOCH KEINE ANIMIERTEN PRINT-ANZEIGEN GIBT, DENN SO LASSEN SICH DIE GENIALEN LEUCHTEFFEKTE DER REVOLTEC METEOR- UND BUBBLE LIGHTS HIER LEIDER NUR ERAHNEN.

WWW.REVOLTEC.NET

IM DUNKELN MAL WIEDER DIE TASTEN VERWECHSELT? DA MACHT DAS SPIELEN NICHT WIRKLICH SPASS. DOCH DEM KANN MAN JETZT VORBEUGEN: MIT DEM NAGEL-NEUEN REVOLTEC LIGHTBOARD! GIBT'S AUCH IN WEIß

ELEGANZ IN FORMVOLLENDUNG: DAS EXTERNE HDD-GEHÄUSE WEGA AUS DER REVOLTEC STAR SERIE FÜR ALLE 3,5" FESTPLATTEN

WENN SICH AUF DEM DESKTOP MAL WIEDER GAR NICHTS MEHR RÜHRT KANN'S AUCH AM ÜBERHITZTEN RAM LIEGEN. DER REVOLTEC RAM FREEZER HILFT! ALS ALU-, COPPER-, GOLD-, ODER PLATINUM EDITION.

»Star Wars, Episode 3: neue Droiden.«

# Hat der Mini Mumm?

**Glauben Sie, dass der PC-Winzling so schnell ist wie der Riese daneben? Wir dachten es auch nicht – deshalb haben wir die beiden Athlon-64-PCs gegeneinander antreten lassen.**

Auch wenn der äußerliche Eindruck anderes vermuten lässt: Der Zwerg ist dem PC-Riesen leistungsmäßig fast ebenbürtig. Der Scaleo 600 (im Bild links) von Fujitsu Siemens wird in einem handelsüblichen Midi-Gehäuse geliefert, während der Shuttle SN85G4 von Avitos (rechts) ein waschechter Mini-PC ist. In beiden Systemen arbeitet ein Athlon 64 3200+ mit 2,0 GHz Taktfrequenz. Fujitsu Siemens verwendet ein eigenes Mainboard (D1607) mit VIAs neuem K8T800-Chipsatz. Im Rechner steckt ein Gigabyte DDR400-SDRAM (2x512 MByte), so dass beide verfügbaren Speichersteckplätze belegt sind. Im Inneren sorgt eine Geforce FX 5900 Ultra mit 300 MHz (Chip) und 425 MHz (DDR-RAM) Speichertakt für bewegte Bilder. Der DVD-Brenner von NEC ist baugleich mit dem DVD-Brenner im Avitos-Mini-PC, die Maxtor-Festplatte des Scaleo 600 mit 160 GByte aber satte 40 GByte größer. Im winzigen Shuttle SN85G4 werkelt dafür ein Micro-ATX-Mainboard mit Nforce3-Chipsatz, das ebenfalls mit zwei 512-MByte-Speicherriegeln bestückt ist. Außerdem beherbergt der Zwergen-Rechner eine 120-GByte-Festplatte, den erwähnten DVD-Brenner von NEC, ein Kartenlesegerät und eine Ati Radeon 9800 Pro. Diese Grafikkarte ist mit 380 MHz (GPU) und 340 MHz (DDR-Speicher, 128 MByte) getaktet. Logisch, dass der kleine PC nicht viel Platz für Zusatzhardware bietet: Sie können neben der AGP-Grafikplatine nur noch eine PCI-Steckkarte einsetzen. Verwunderlich: Obwohl beide Rechner Serial-ATA-Anschlüsse besitzen, sind alle Laufwerke über ATA-Flachbandkabel angeschlossen.

## WAS LEISTEN DIE DENN?

In 3D-Spielen sind die beiden Rechner fast gleich schnell: Bei der *UT 2003*-Engine liegt der Shuttle SN85G4 mit 109 zu 103 Fps vorn (1.024x768, Standard-Einstellungen). Im OpenGL-Spiel *Jedi Knight: Jedi Academy* hat der Scaleo 600 mit 104 zu 89 Bildern mehr als nur eine Nasenspitze Vorsprung. Beiden gemeinsam ist die unangenehme Lautstärke von 4,2 bis 4,3 Sone im Spielbetrieb. Unter Windows sind es immerhin noch 3,0 bis 3,2 Sone. Fazit: Die getesteten Komplettsysteme unterscheiden sich in Leistung und Ausstattung nur minimal. Der Mini-PC von Avitos lässt sich allerdings nicht so gut aufrüsten wie der Scaleo 600 und verliert den Vergleichstest daher knapp. BERND HOLTMANN

## GOLIATH MACHT DAVID PLATT?

**Wie schnell sind die beiden Komplett-PCs wirklich? Wir haben AMDs neuen High-End-Prozessor in zwei Rechnern gegen sich selbst antreten lassen.**

Die beiden PCs werden mit ausgeschalteter Bildsynchronisation und zwei Grafik-Einstellungen getestet.

*Im Direct3D-Benchmark mit der UT-2003-Engine hat der Avitos-Rechner die Nase vorn, im OpenGL-Spiel Jedi Academy gewinnt aber der Scaleo 600 den Leistungsvergleich.*

## ATHLON-64-RECHNER IM TEST

| | Scaleo 600 | Shuttle SN85G4 |
|---|---|---|
| Hersteller | Fujitsu Siemens Computer | Avitos |
| Preis | € 1.799,- | € 1.749,- |
| Preis-Leistung | Befriedigend | Befriedigend |
| Prozessor | Athlon 64 3200+ | Athlon 64 3200+ |
| CPU-Kühler | Coolermaster Kupfer | Heatpipe mit Gehäuselüfter |
| Mainboard | FSC D1607 (Via K8T800) | Shuttle SN85G4 (Nforce 3) |
| Speicher | 2x 512 MByte DDR400 CL3 | 2x 512 MByte DDR400 CL2,5 |
| Grafikkarte | Geforce FX 5900 Ultra | Ati Radeon 9800 Pro |
| | (300 MHz/425 MHz DDR) | (380 MHz/340 MHz DDR) |
| Festplatte | Seagate 160 GByte, 7.200 U/min | Maxtor 120 GByte, 7.200 U/min |
| Laufwerke | NEC DVD-Brenner | NEC DVD-Brenner |
| | (-/+R: 4x, -/+RW: 2x/2,4x) | (-/+R: 4x, -/+RW: 2x/2,4x) |
| Sonstiges | Floppy, Tastatur, Maus | 4in1-Card-Reader |
| | Works Suite 2003 | |
| Betriebssystem | Windows XP Home | Windows XP Home |
| Konfiguration | Aktuelle Treiber (45.23) | Aktuelle Treiber (3.7) |
| Verarbeitung | Gut | Gut |
| Aufrüstoptionen | Gut (1x AGP, 6x PCI) | Mangelhaft (1x AGP, 1x PCI) |
| Spiele-Performance | Sehr gut | Sehr gut |
| Lautheit (2D/3D) | 3,2/4,3 Sone | 3,0/4,2 Sone |
| Wärmeentwicklung (2D/3D) | 33/42 Grad | 44/50 Grad |
| **Wertung:** | *„Ein teurer, aber sehr guter Spiele-PC mit Spitzenausstattung"* **85%** | *„Schlecht aufrüstbarer Mini-PC mit erstklassiger Performance"* **82%** |

# WinFast® A380 Ultra TDH MyVIVO Edition

# The soul of your graphics system

NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra

Leadtek Graphics

**GPU - GeForce FX 5950 Ultra**
**Chip/Speicher - Takt 475/950 MHz**
**NVIDIA® Digital Vibrance Control™ 3.0**
**NVIDIA® Forceware™ eine einheitliche Software Umgebung**

## Nur bei Leadtek

**Kühlerlösung: Ein von Leadtek patentiertes kraftvolles Kühlsystem**

**DirectBurn: Überspielen Sie von externem Videomaterial direkt auf DVD/VHS Das Spart Zeit und Festplattenplatz**

## MyVIVO Edition Ausstattung

DirectBurn · Time-Shifting · PIP · WMV WMA Video-Streaming · S-Video CVBS Video Input · MPEG-1 MPEG-2 MPEG-4 Capture Format · VCD DVD SVCD Authoring · Video Editing

## Software Paket

VideoStudio 7 SE · DVD MovieFactory 2 SE · COOL 3D SE · WinFast PVR · DVD · CYCORE CULT3D

Big Muffin Truckers · Gun Metal · WinFox II · Embedded · Visual · Bright

Leadtek®
We Make Dreams a Reality www.leadtek.com

**Alternate** Computerversand GmbH (www.Alternate.de)
**Arlt** Computer GmbH (www.Arlt.com)
**Atelco** Computer Event GmbH (www.Atelco.de)
**K & M Elektronik** (www.KMElektronik.de)
**MakroMarkt** (www.MakroMarkt.de)
**Media Markt** (www.MediaMarkt.de)
**MindFactory AG** (www.MindFactory.de)
**PC Spezialist** Franchise AG (www.PCSpezialist.de)
**PrimusAvitos AG** (www.Avitos.de)
**ProMarkt** (www.ProMarkt.de)
**Saturn** (www.Saturn.de)
**Snogard** Computer GmbH (www.Snogard.de)

# Geile Teile

**Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!**

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

| MODELL | HERSTELLER | 3D-CHIP | PREIS | SPEICHER | TAKTUNG CHIP/SPEICHER | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Tachyon G9600 Pro | Tyan | Radeon 9600 Pro | Ca. € 169,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 400/300 MHz DDR | 79% |
| Atlantis 9600 Pro | Sapphire | Radeon 9600 Pro | Ca. € 179,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 400/300 MHz DDR | 79% |
| Radeon 9600 Pro Bravo Edition | Powercolor | Radeon 9600 Pro | Ca. € 179,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 400/340 MHz DDR | 77% |
| Radeon 9600 Pro | Connect 3D | Radeon 9600 Pro | Ca. € 170,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 400/300 MHz DDR | 76% |
| V9560 | Asus | Geforce FX 5600 | Ca. € 190,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 325/300 MHz DDR | 71% |
| FX5600-VTDR128 | MSI | Geforce FX 5600 | Ca. € 190,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 325/275 MHz DDR | 71% |
| Tornado FX 5600 | Innovision | Geforce FX 5600 | Ca. € 180,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 325/275 MHz DDR | 70% |
| 3D Prophet 9600 | Hercules | Radeon 9600 | Ca. € 189,- | 64 MByte DDR-SDRAM | 325/200 MHz DDR | 69% |
| FX5600-TD256 | MSI | Geforce FX 5600 | Ca. € 180,- | 256 MByte DDR-SDRAM | 325/200 MHz DDR | 69% |
| SP8831DV | Sparkle | Geforce FX 5600 | Ca. € 159,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 325/275 MHz DDR | 69% |
| WinFast A340 Ultra TD | Leadtek | Geforce FX 5200 Ultra | Ca. € 150,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 325/325 MHz DDR | 68% |

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

| MODELL | HERSTELLER | 3D-CHIP | PREIS | SPEICHER | TAKTUNG CHIP/SPEICHER | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Atlantis Rad. 9800 Pro Ultimate Edition | Sapphire | Radeon 9800 Pro | Ca. € 580,- | 256 MByte DDR-SDRAM | 380/350 MHz DDR | 90% |
| GV-R98P256D | Gigabyte | Radeon 9800 Pro | Ca. € 500,- | 256 MByte DDR-SDRAM | 380/350 MHz DDR | 90% |
| Mystify 5900 Ultra | Terratec | Geforce FX 5900 Ultra | Ca. € 500,- | 256 MByte DDR-SDRAM | 450/425 MHz DDR | 89% |
| Excalibur Radeon 9800 Pro | Enmic/HIS | Radeon 9800 Pro | Ca. € 400,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 380/340 MHz DDR | 88% |
| FX5900U-VTD256 | MSI | Geforce FX 5900 Ultra | Ca. € 549,- | 256 MByte DDR-SDRAM | 450/425 MHz DDR | 88% |
| Ultra/1600 XP Cool FX | Gainward | Geforce FX 5900 Ultra | Ca. € 849,- | 256 MByte DDR-SDRAM | 500/450 MHz DDR | 88% |
| FX Ultra/1200 XP Golden Sample | Gainward | Geforce FX 5900 | Ca. € 350,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 440/450 MHz DDR | 88% |
| FX5900-TD128 | MSI | Geforce FX 5900 | Ca. € 430,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 400/425 MHz DDR | 87% |
| Atlantis Radeon 9800 | Sapphire | Radeon 9800 | Ca. € 290,- | 128 MByte DDR-SDRAM | 325/290 MHz DDR | 87% |
| Aeolus FX5900 Ultra | Aopen | Geforce FX 5900 Ultra | Ca. € 499,- | 256 MByte DDR-SDRAM | 450/425 MHz DDR | 87% |

## DER EINSTEIGER-PC € 811,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

| KOMPONENTE | PRODUKTNAME | PREIS | WEBADRESSE | TELEFON |
|---|---|---|---|---|
| Prozessor | AMD Athlon XP 2500+ (Barton) | € 84,- | www.norskit.de | 07 00-66 77 54 80 |
| Kühler | Arctic Cooling Copper Silent 2 | € 18,- | www.pc-icebox.de | 09 11-9 99 27 50 |
| Mainboard | Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400) | € 74,- | www.alternate.de | 0 18 05-90 50 40 |
| Arbeitsspeicher | Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5 | € 47,- | www.norskit.de | 07 00-66 77 54 80 |
| Grafikkarte | Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte | € 105,- | www.avitos.de | 0 18 05-60 60 65 |
| Soundkarte | Terratec Aureon 5.1 Fun | € 32,- | www.nordpc.com | 0 38 31-3 03 60 |
| Festplatte | Seagate ST360015A (60 GByte) | € 77,- | www.alternate.de | 0 18 05-90 50 40 |
| Netzteil | Coba AP350-X mit 12mm-Lüfter | € 50,- | www.e-bug.de | 0 51 87-30 06 04 |
| Gehäuse | Intertech Phoenix | € 65,- | www.computeruniverse.net | 0 61 72-73 22 00 |

## DER PREISTIPP-PC € 1.079,-

| KOMPONENTE | PRODUKTNAME | PREIS | WEBADRESSE | TELEFON |
|---|---|---|---|---|
| Prozessor | AMD Athlon XP 2800+ (Barton) | € 167,- | www.kmelektronik.de | 0 71 59-94 31 11 |
| Kühler | Noiseblocker NB-Acup Silent II | € 40,- | www.noiseblocker.de | 0 21 03-25 57 14 |
| Mainboard | MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400) | € 78,- | www.mindfactory.de | 0 44 21-9 13 11 70 |
| Arbeitsspeicher | Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5 | € 92,- | www.wichmann-edv.de | 05 31-2 81 99 13 |
| Grafikkarte | Gigabyte Radeon 9600 Pro, 128 MByte | € 180,- | www.mix-computer.de | 0 18 05-70 28 70 |
| Soundkarte | Hercules Fortissimo III | € 50,- | www.mindfactory.de | 0 44 21-9 13 11 70 |
| Festplatte | Seagate ST380011A (80 GByte) | € 78,- | www.norskit.de | 07 00-66 77 54 80 |
| Netzteil | Chieftec HPC-300-202 | € 69,- | www.ichbinleise.de | 0 71 57-53 53 99 |
| Gehäuse | Chieftec CS-601 | € 60,- | www.pc-icebox.de | 09 11-9 99 27 50 |

## DER HIGH-END-PC € 2.134,-

| KOMPONENTE | PRODUKTNAME | PREIS | WEBADRESSE | TELEFON |
|---|---|---|---|---|
| Prozessor | Intel P4 3,2 GHz | € 648,- | www.norskit.de | 07 00-66 77 54 80 |
| Kühler | Zalman CNPS 7000-Cu | € 49,- | www.alternate.de | 0 18 05-90 50 40 |
| Mainboard | Asus P4C800-E Deluxe (Canterwood) | € 195,- | www.mindfactory.de | 0 44 21-9 13 11 70 |
| Arbeitsspeicher | Corsair 2x 256 MByte, DDR400, CL2 | € 208,- | www.alternate.de | 0 18 05-90 50 40 |
| Grafikkarte | Sapphire Radeon 9800 Pro U.E., 256 MByte | € 579,- | www.alternate.de | 0 18 05-90 50 40 |
| Soundkarte | Sound Blaster Audigy 2 | € 71,- | www.funcomputer.de | 0 83 31-9 24 58 50 |
| Festplatte | Western Digital WD2000JB (200 GByte) | € 204,- | www.mb-it.de | 0 59 32-5 04 50 |
| Netzteil | Be Quiet! BQT P4 420W | € 79,- | www.pc-icebox.de | 09 11-9 99 27 50 |
| Gehäuse | NB-Chieftek 901 (mit Schalldämmung) | € 145,- | www.blacknoise.de | 0 51 87-30 06 04 |

## MAINBOARDS - SOCKEL 754 (ATHLON 64)

| MODELL | HERSTELLER | PREIS | CHIPSATZ | AGP / PCI / DMA | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| K8V Deluxe | Asus | Ca. € 150,- | VIA K8T800 | AGP8X / 5 / DMA133 | 90% |
| K8VNXP | Gigabyte | Ca. € 185,- | VIA K8T800 | AGP8X / 5 / DMA133 | 89% |
| K8NNXP | Gigabyte | Ca. € 200,- | Nvidia Nforce 3 | AGP8X / 5 / DMA133 | 88% |
| K8T Neo | MSI | Ca. € 166,- | VIA K8T800 | AGP8X / 5 / DMA133 | 87% |
| 8HDA3+ | Epox | Ca. € 185,- | VIA K8T800 | AGP8X / 5 / DMA133 | 86% |

## MAINBOARDS - SOCKEL 478 (PENTIUM 4)

| MODELL | HERSTELLER | PREIS | CHIPSATZ | AGP / PCI / DMA | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| P4P800 | Asus | Ca. € 155,- | Intel i865PE | AGP8X / 5 / DMA133 | 88% |
| Lanparty i875P | DFI | Ca. € 180,- | Intel i875P | AGP8X / 5 / DMA133 | 86% |
| P4C800 | Asus | Ca. € 200,- | Intel i865PE | AGP8X / 5 / DMA133 | 86% |
| 865PE Neo2-FIS2R | MSI | Ca. € 170,- | Intel i865PE | AGP8X / 5 / DMA133 | 85% |
| 875P Neo2-FIS2R | MSI | Ca. € 190,- | Intel i875P | AGP8X / 5 / DMA133 | 84% |

## MAINBOARDS - SOCKEL A (ATHLON XP)

| MODELL | HERSTELLER | PREIS | CHIPSATZ | AGP / PCI / DMA | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| AK79D-400 Max | Aopen | Ca. € 130,- | Nforce 2 Ultra 400 | AGP8X / 5 / DMA133 | 91% |
| A7N8X Deluxe (Rev. 2.0) | Asus | Ca. € 120,- | Nforce 2 Ultra 400 | AGP8X / 5 / DMA133 | 91% |
| K7N2 Delta-ILSR | MSI | Ca. € 115,- | Nforce 2 Ultra 400 | AGP8X / 5 / DMA133 | 89% |
| Lanparty NFII Ultra | DFI | Ca. € 170,- | Nforce 2 Ultra 400 | AGP8X / 5 / DMA133 | 89% |
| CT-7NJS Zenith | Chaintech | Ca. € 180,- | Nvidia Nforce 2 | AGP8X / 5 / DMA133 | 89% |

## MONITORE

| MODELL | HERSTELLER | GRÖSSE | PREIS | ANSCHLUSS | HORIZ.-FREQUENZ | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|---|
| LS902UT | Iiyama | 17" | € 250,- | D-Sub | 30-96 kHz | 85% |
| VP171b | Viewsonic | 17" | € 600,- | D-Sub, DVI | 30-96 kHz | 85% |
| FlexScan T565 | Eizo | 17" | € 370,- | D-Sub, BNC | 30-95 kHz | 81% |
| Brilliance 109P | Philips | 19" | € 480,- | D-Sub, BNC | 30-111 kHz | 81% |
| Brilliance 107P20 | Philips | 17" | € 320,- | D-Sub | 30-92 kHz | 79% |
| Scaleo CTM5020 | Fujitsu Siemens | 15" LCD | € 500,- | D-Sub | 30-60 kHz | 79% |
| HM903DT | Iiyama | 19" | € 530,- | 2xD-Sub | 30-130 kHz | 79% |
| PV520 | CTX | 15" LCD | € 400,- | D-Sub | 30-60 kHz | 79% |

## SOUNDKARTEN

| MODELL | HERSTELLER | PREIS | 3D-SOUND | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|
| SB Audigy 2 ZS Platinum Pro | Creative | € 250,- | EAX AHD, A3D | 90% |
| SB Audigy Platinum eX | Creative | € 250,- | EAX AHD, A3D | 89% |
| SB Audigy 2 | Creative | € 85, | EAX AHD, A3D | 86% |
| Aureon 7.1 Space | Terratec | € 89,- | EAX, A3D | 73% |
| Muse 5.1 DVD | Hercules | € 89,- | EAX, A3D | 73% |

## LAUTSPRECHERSYSTEME

| MODELL | HERSTELLER | PREIS | ART | LEISTUNG RMS | ANSCHLUSS | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Z-680 | Logitech | € 399,- | 5.1 | 450 Watt | Analog/digital | 89% |
| Megaworks 210D | Creative | € 307,- | 2.0 | 270 Watt | Analog/digital | 89% |
| Promedia 4.1 | Klipsch | € 300,- | 4.1 | 400 Watt | Analog | 89% |
| Z-560 | Logitech | € 259,- | 4.1 | 400 Watt | Analog | 89% |
| Megaw. THX 5.1 550 | Creative | € 350,- | 6.1 | 500 Watt | Analog/digital | 89% |
| Sirocco Crossfire | Videologic | € 389,- | 4.1 | 100 Watt | Analog/digital | 88% |
| Digitheatre DTS | Videologic | € 590,- | 5.1 | 200 Watt | Analog/digital | 85% |
| Megaworks 510D | Creative | € 330,- | 5.1 | 450 Watt | Analog | 85% |

## MÄUSE

| MODELL | HERSTELLER | PREIS | TASTEN | ANSCHLUSS | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| MX-700 Cordless Optical | Logitech | € 90,- | 7 + Scrollrad | USB | 89% |
| Mouse Man Dual Optical | Logitech | € 45,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 89% |
| MX-500 Optical Mouse | Logitech | € 54,- | 6 + Scrollrad | PS/2, USB | 85% |
| Mystify Razer Boomslang 2.500 | Terratec/Kärna | € 54,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 84% |
| Cordless Mouse Man Optical | Logitech | € 60,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 81% |

## TASTATUREN

| MODELL | HERSTELLER | PREIS | ANSCHLAG | ANSCHLUSS | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| Internet Keyboard Pro | Microsoft | € 49,- | Schwer | PS/2, USB | 86% |
| EluminX Leucht-Tastatur | Auravision | € 99,- | Leicht | PS/2 | 84% |
| Itouch | Logitech | € 29,- | Mittel | PS/2, USB | 83% |
| Office Keyboard | Microsoft | € 64,- | Schwer | PS/2, USB | 81% |
| G80-3000 | Cherry | € 54,- | Mittel | PS/2 | 81% |

# Ein echtes Abo-Brett

**Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön ein bedrucktes Speedpad der Firma Compad (www.speedpad.de, www.clanpad.de).**

Profispieler wissen es längst: Mit einem guten Mousepad gleitet die Maus leichter und arbeitet genauer. Ehemals für Kugelmäuse erfunden, sind Mousepads mittlerweile auch unter optischen Mäusen Pflicht – die nützlichen Hartplastikbretter verringern den Reibungswiderstand der Maus und lassen die optischen Schreibtischnager dank spezieller Reflektionseigenschaften noch präziser arbeiten.

Wenn Sie PC ACTION abonnieren, erhalten Sie ein ganz spezielles Profi-Mousepad: Das Transclear-Speedpad von Compad ist eine extrem flache und formstabile Polymerplatte mit einer robusten und kratzbeständigen Beschichtung. Spezielle, versenkte Silikonnoppen auf der Rückseite des Speedpads sorgen dafür, dass dieses sehr flach und absolut rutschfest ist.

Der absolute Clou: Das Speedpad wurde eigens für PC-ACTION-Fans mit dem konkretkrassen Äktschn-Män-Motiv bedruckt. Besonders hervorzuheben: Der Aufdruck wird von hinten auf das Pad aufgetragen – dadurch nutzt sich der Aufdruck niemals ab und die exzellenten Gleit- und Reflexionseigenschaften des Speedpads bleiben voll erhalten.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825211

**Bequemer und schneller online abonnieren:**

**abo.pcaction.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.**

PC ACTION

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

**PC ACTION SPEEDPAD** (Art.-Nr. 002351)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2–3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpath

PA_AB_03

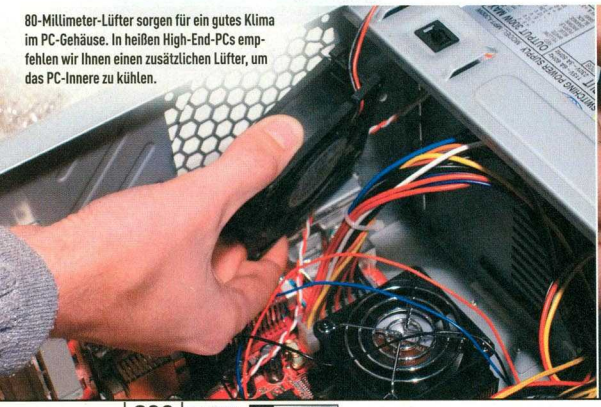
# Kalte Platten

**Festplatten-Crash: Homebanking-Daten, Spielstände, die hübschen Videos vom LAN-Party-Strip ... alles weg? Unsere Festplatten-Tipps bewahren Sie vor diesem Schicksal.**

Eine defekte Festplatte ist der GAU für jeden PC-Besitzer. Wenn sich das Datenlager verabschiedet, nimmt es nicht nur das sorgsam eingerichtete Betriebssystem, sondern auch Gigabyte wichtiger Daten mit ins Grab. Das muss nicht sein, denn mit unseren Praxistipps verlängern Sie die Lebensdauer Ihrer Laufwerke und steigern sogar die PC-Leistung. In regulären Tower-Gehäusen werden Festplatten flach liegend eingebaut, denn in dieser Position arbeiten das Festplattenlager und die restliche Mechanik nur mit geringer Belastung. Ähnlich unproblematisch verhält es sich, wenn Sie die Platte um 90 Grad kippen. Um Resonanzschwingungen zu vermeiden, verschrauben Sie jedes Laufwerk fest mit dem Metallrahmen – am besten verwenden Sie die beigelegten Schrauben. Normale Gehäuseschrauben sind in der Regel zu lang, verziehen das Gehäuse und verringern unter Umständen die Lebensdauer der Festplatte. Wenn Sie eine Festplatte einbauen, achten Sie darauf, den Stromstecker nicht zu fest in den Laufwerksanschluss zu stecken. Besonders bei IBM-Platten der GXP70-Serie brechen die Lötstellen gerne ab. Über einen separaten IDE-Controller können Sie übrigens mehr Festplatten einsetzen, als IDE-Steckplätze auf der Hauptplatine verfügbar sind. Einsteigermodelle erhalten Sie zum Beispiel beim Internet-Versand Alternate (www.alternate.de) ab 50 Euro.

## UNSER KLEINES SM-STUDIO

IDE-Festplatten können Sie in drei Modi betreiben: Master (Meister), Slave (Sklave) und Cable select (Kabel-Auswahl). Wichtig sind diese Einstellungen aber nur, wenn Sie an ein IDE-Kabel zwei CD-, DVD- oder Festplattenlaufwerke anschließen wollen. Damit der PC beide Laufwerke ansprechen kann, müssen Sie eines der Geräte als Master, das andere als Slave konfigurieren. Um zwischen den oben beschriebenen Modi zu wechseln, setzt der Bastler kleine Kontaktbrücken (Jumper) auf der Rückseite der Laufwerke. Meist verrät die Anleitung oder eine Beschreibung auf dem Laufwerk, welche Jumperstellung welchen Modus aktiviert. Nehmen wir an, Sie haben zwei Geräte (Master und Slave) an einem IDE-Strang angeschlossen. Dadurch ergibt sich ein technisches Problem, denn pro IDE-Kabel kann der PC nur auf eines der angeschlossenen Geräte lesen oder schreiben. Wenn Sie also Daten zwischen zwei Laufwerken kopieren, die am gleichen IDE-Kabel hängen, ergeben sich ungewünschte Wartezeiten. Unser Tipp: Wenn Sie mehr als eine



80-Millimeter-Lüfter sorgen für ein gutes Klima im PC-Gehäuse. In heißen High-End-PCs empfehlen wir Ihnen einen zusätzlichen Lüfter, um das PC-Innere zu kühlen.

Grobmotoriker mit Wurstfingern sollten Laufwerks-Jumper mit einer Pinzette setzen.

**AUF DVD**
**PDF-ARTIKEL „BACKUP"**

Festplatte einsetzen, schließen Sie die Systemplatte mit Windows an den Masterkanal des ersten IDE-Steckplatzes an. Eine Lager-Festplatte können Sie als Slave an das gleiche Kabel stecken. Auf Nummer Sicher gehen Sie mit einer weiteren Backup-Platte, die Sie an den zweiten Kanal des IDE-Controllers anschließen. So kommt es nicht zu wechselnden Schreib- und Lesezugriffen und damit auch nicht zu ungewollten Pausen für Sie.

### SICHER IST SICHER

Um Datenverlusten vorzubeugen, sollten Sie Ihre Festplatte(n) regelmäßig pflegen. Dazu verwenden Sie am besten das Programm „Fehlerüberprüfung" von Windows XP, denn es korrigiert kleinere Dateimacken selbstständig. Wählen Sie dazu im Explorer eine beliebige Festplatte mit der rechten Maustaste und klicken Sie den Punkt „Eigenschaften" an. Wählen Sie die Registerkarte „Extras". Nach einem Klick auf „Jetzt prüfen ..." geht's los. Falls größere Festplattenbereiche fehlerhaft sind, müssen Sie die Daten schnellstmöglich sichern und die Festplatte ausmustern. Ebenfalls wichtig: Defragmentieren Sie Ihre Festplatte regelmäßig. Bei dem Vorgang fügt der PC verstreute Datei-Abschnitte wieder zusammen, um die Lese-Leistung des PCs zu verbessern. Um das Programm „Defrag" unter Windows XP zu starten, wählen Sie im Explorer eine Festplatte mit der rechten Maustaste und klicken Sie den Punkt „Eigenschaften" an. Wählen Sie die Registerkarte „Extras". Mit dem Button „Jetzt defragmentieren ..." starten Sie das Defragmentierungstool. Nun suchen Sie sich eine Festplatte aus und starten das Programm mit „Defragmentieren". Wichtig: Überprüfen Sie den Datenträger vorher auf Fehler, denn sonst bricht das Programm ab. Bei stark fragmentierten Platten (viele rote Stellen) empfehlen wir Ihnen, den Vorgang mehrmals zu wiederholen. Damit Sie die regelmäßige Wartung Ihrer Festplatte nicht vergessen, können Sie sich vom Taskplaner helfen lassen. Diesen finden Sie unter „Start" – „Programme" – „Zubehör" – „Systemprogramme" – „Geplante Tasks". Ein Assistent hilft Ihnen, mit dem Taskplaner jedes beliebige Programm in festgelegten Intervallen oder zu einem bestimmten Zeitpunkt ausführen zu lassen. Sie sollten Ihre Festplatten einmal im Monat wie beschrieben pflegen.

### HEISSE NUMMER

Festplatten werden verdammt heiß, wenn sie auf Touren kommen. Da sind Temperaturen zwischen 40 und 50 Grad Celsius keine Seltenheit. Bereits beim Einbau sollten Sie deshalb darauf achten, zwischen zwei Laufwerken einen Steckplatz freizulassen, damit sie nicht im eigenen Saft schmoren. Bei besonders schnellen PCs empfiehlt es sich, wenigstens einen 80-Millimeter-Lüfter zur Plattenkühlung abzustellen. Die Systemleistung hängt zu einem nicht zu unterschätzenden Teil von der Geschwindigkeit der verwendeten Festplatten ab. Moderne Geräte arbeiten mit den leistungsfähigen Übertragungsmodi DMA/100 oder DMA/133, benötigen dafür allerdings ein entsprechendes 80-poliges IDE-Kabel. 40-polige IDE-Kabel sind für DMA/100- und DMA/133-Festplatten nicht zu gebrauchen, da sie Daten wesentlich langsamer übertragen, als das Laufwerk sie verarbeitet. Viele Zubehör-Händler bieten statt der unpraktischen Flachbandkabel so genannte Rundkabel an. Diese lassen sich nicht nur leichter einbauen, sondern verbessern auch den Luftstrom im PC-Gehäuse.

### WACKELPLATTEN

Festplatten-Entkoppler sind Gummipuffer, die Sie zwischen der Platte und dem Gehäuse einbauen. Durch die Puffer übertragen sich die Vibrationen des Laufwerks nicht auf das Gehäuse. Dadurch werden die Betriebsgeräusche und das Brummen der Festplatte deutlich minimiert. Festplatten-Entkoppler brauchen Platz, deshalb passen entkoppelte Festplatten ausschließlich in einen freien 5,25-Zoll-Schacht. Unsere Tests zeigten aber, dass die Zugriffszeit einer entkoppelten Festplatte um 0,5 bis 1 Millisekunde höher liegt und sich die Datenübertragungsrate um rund drei Prozent verschlechtert.

BERND HOLTMANN

# Mann, bist du FAT!

**FAT steht für „File Allocation Table", was so viel wie „Datei-Tabelle" heißt. In dieser steht, wo genau sich welche Datei auf einer Festplatte befindet. Je nach Betriebssystem kommen verschiedene FAT-Systeme zum Einsatz – es sind aber nicht alle kompatibel (siehe Tabelle).**

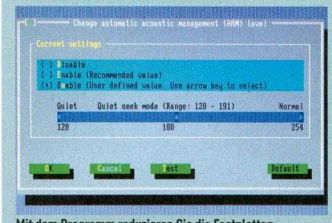
| Eigenschaft | NTFS | FAT 16/32 |
|---|---|---|
| Kompatibilität | Windows 2000 und XP | Windows 9x, und Me |
| Fragmentierung | Organisiert, um Fragmente zu vermeiden | Daten werden stur auf die Platte geschrieben. |
| Performance | Schnell, dank intelligenter Verwaltung | Aufwendige Suche nach Daten |
| Datensicherheit | NTFS speichert Änderungen in Echtzeit und arbeitet mit Sicherungspunkten. | Keine Sicherheitssysteme, bei Abstürzen Fragmente und Datenverlust möglich |

**Wenn Sie mehrere Betriebssysteme auf einem Rechner installieren möchten, müssen Sie die primäre Partition (Laufwerk „C") mit FAT 32 formatieren. Windows 95, 98 und Me unterstützen nur dieses Dateisystem. Für Windows XP empfehlen wir Ihnen das Dateisystem NTFS, denn es ist deutlich leistungsstärker und sicherer als FAT 32.**

Mustern Sie alte 40-polige IDE-Kabel (links) aus, denn sie übertragen Daten im Schneckentempo. 80-polige Kabel (rechts) sind für aktuelle DMA/100- und DMA/133-Laufwerke geeignet.

# Musst du so einen Krach machen?

**Stopfen Sie Ihrer vorlauten Festplatte das Maul – und zwar mit Hitachis Feature Tool von unserer Heft-DVD! Dann ist endlich Ruhe im PC!**




Mit dem Programm reduzieren Sie die Festplatten-Lautstärke auf Kosten der Leistungsfähigkeit.

Mit dem Hitachi Feature Tool können Sie zum Beispiel die Temperatur, die Cache-Einstellungen oder die Kapazität Ihrer Hitachi-Festplatte prüfen und zum Teil ändern. Einige Features des Tools funktionieren auch mit Nicht-Hitachi-Festplatten. Dazu zählt das Automatic Acoustic Management (kurz AAM). Wenn Sie also die Lautstärke Ihres Maxtor-, Seagate-, Samsung- oder Western-Digital-Laufwerks verringern möchten, installieren Sie das Programm von der aktuellen Heft-DVD. Ein Assistent erstellt anschließend eine Startdiskette, mit der Sie den Rechner starten. Mit der Option „Change Acoustic Level" (Tastaturkürzel „Alt" plus „A") senken Sie den Lärm der Festplatte. Sie können einen Wert zwischen 128 (minimale Lautstärke, langsame Performance) und 254 (maximale Performance und Lautstärke) wählen.

## CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

**WICHTIG:** Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

**Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth**

### GARANTIECOUPON PC ACTION 01/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion) ❑ CD 2 (Demos) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

## INSERENTENVERZEICHNIS


1&1 Internet AG ....25
Acclaim Entertainment GmbH ....51
Activision Deutschland GmbH ....67, 80/81, 95
Aiwa Deutschland GmbH ....69
Beiersdorf AG ....37
Bemi Computer GmbH ....117
Computec Media AG ....141, 143, 150/151, 155, 160, 205
Creative Labs GmbH ....73
Electronic Arts Deutschland GmbH ....89, 119
Frozen Silicon ....199
G+W Verlag GmbH ....149
Guillemot GmbH ....103
Hardware Rogge ....93
Ingram Micro Games GmbH ....186/187
Jamba AG ....47
Jöllenbeck GmbH ....137
Jowood Productions Software AG ....18/19, 52/53
Konami of Europe GmbH ....17
Leadtek Research Inc. ....203
Listan OHG ....201
Microsoft Deutschland GmbH ....21
NBC Giga TV ....185
Nokia Mobile Phones GmbH ....27, 29
Okay Soft ....71
PC-Icebox Oertel Computer ....97
Saitek Elektronik Vertriebs GmbH ....43
SMS Online GmbH ....111
Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH ....38/39
Take 2 Interactive GmbH ....2, 3, 211, 212
THQ Entertainment GmbH ....15
Ubisoft Deutschland GmbH ....8/9
Viva Media AG ....159


HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

# HERSTELLER-HOTLINES

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACCLAIM | www.acclaim.de | 0 89-32 94 06 00 | Mo, Mi, Do 14:00-19:00 |
| ACTIVISION | www.activision.de | 01 90-51 00 55 | 24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) |
| | | 01 805-22 51 55 (techn. Fragen) | Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00 |
| ASCARON | www.ascaron.de | 0 52 41-96 66 90 | Mo-Fr 14:00-17:00 |
| | | 0 52 41-9 39 30 (Mailbox) | 24 Std. täglich |
| ATARI | www.atari.de | 01 90-77 18 83 | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| | | 01 90-77 18 82 (techn. Fragen) | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| AVALON INTERACTIVE | www.vid.de | 01 90-77 18 88 | 24 Std. täglich |
| | | 01 90-77 18 87 (techn. Fragen) | 24 Std. täglich |
| DISNEY INTERACTIVE | www.disney.de/DisneyInteractive | 0 69-66 56 85 55 | Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00 |
| EIDOS | www.eidos.de | 01 90-83 95 82 | Mo-So 10:00-22:00 |
| | | 01 90-83 95 72 (techn. Fragen) | Mo-So 10:00-22:00 |
| ELECTRONIC ARTS | www.electronicarts.de | 01 90-78 79 06 | 24 Std. täglich |
| | | 01 90-77 66 33 (techn. Fragen) | Mo-Sa 11:00-20:00 |
| EMPIRE | www.empireinteractive.com | 0 89-8 57 95 38 | Mo-Fr 9:00-13:00 |
| JOWOOD | www.jowood.com | 0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif) | Mo-Fr 13:00-17:00 |
| | | 0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen) | Mo-Fr 13:00-17:00 |
| KONAMI | www.konami.com | 01 90-82 46 94 (Spieletipps) | Mo-So 8:00-24:00 |
| | | 01 90-74 52 47 (techn. Fragen) | Mo-So 7:00-24:00 |
| MAX DESIGN | www.max-design.at | 00 43-3 68 72 41 47 | Mo-Fr 15:00-18:00 |
| MICROSOFT | www.microsoft.com/germany/support | 01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen) | Mo-Fr 8:00-18:00 |
| MINDSCAPE | www.mindscape.com | 02 41-4 09 98 20 | Di, Do, Fr 14:00-17:00 |
| NAVIGO | www.navigo.de | 0 89-32 47 31 51 | Mo-Fr 13:00-18:00 |
| NEO | www.neo.at | 00 43-16 07 40 80 | Mo-Fr 15:00-18:00 |
| NINTENDO | www.nintendo.de | 01 30-58 06 | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| SONY COMPUTER ENT. | www.sonyinteractive.com | 01 90-57 85 78 | Mo-Fr 10:00-20:00 |
| SUNFLOWERS | www.sunflowers.de | 01 90-51 05 50 | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| TAKE 2 INTERACTIVE | www.take2.de | 01 90-87 32 68 36 | Mo-So 8:00-24:00 |
| | | 0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen) | Mo-So 8:00-24:00 |
| THQ | www.thq.de | 0 18 05-60 55 11 | Mo-Fr 16:00-20:00 |
| | | 01 90-50 55 11 (Spieletipps) | Mo-Fr 16:00-20:00 |
| UBISOFT | www.ubisoft.de | 01 90-88 24 12 10 | Mo-So 8:00-24:00 |
| | | 0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen) | Mo-Fr 9:00-18:00 |
| VIVENDI UNIVERSAL | www.vivendiuniversalinteractive.de | 0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen) | Mo-Fr 10:00-19:00 |

## PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

| | | | |
|---|---|---|---|
| PROBLEME MIT SPIELEN? | Spieletipps-Hotline | 01 90 – 82 48 36* | (täglich 8-24 Uhr) |
| ÄRGER MIT DER HARDWARE? | Hardware-Hotline | 01 90 – 82 48 35* | (täglich 7-24 Uhr) |

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

# IMPRESSUM


## ANSCHRIFT

**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**

**COMPUTEC MEDIA AG**
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

**ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE**
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

**ZENTRALE ABO-NUMMER:**
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

## VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

## REDAKTION

**Chefredakteur**
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

**Stellv. des Chefredakteurs**
Harald Fränkel

**Leitender Redakteur**
Joachim Hesse

**Redaktion**
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

**Freie Mitarbeiter**
Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski

**CD-/DVD-/Videoabteilung**
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner

**Redaktion Hardware**
Dirk Gooding, Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf

**Redaktion Spieletipps**
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner

**Layout**
Paul Krügel, Carola Giese, David Mola

**Heftdesign**
Andreas Schulz

**Bildredaktion**
Albert Kraus, Tobias Zellerhoff

**Textchef**
Michael Ploog

**Stellv. Textchefin**
Margit Koch-Weiß

**Textkorrektur**
Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch

**Fotografen**
Thomas Riese, Dirk Kartscher

**Titel**
© Electronic Arts/Vivendi Universal
Gestaltung: Paul Krügel

## VERLAG

**COMPUTEC MEDIA AG**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**
**Tel.: 09 11/28 72-100**
**Fax: 09 11/28 72-200**

**Vertriebsleitung**
Klaus-Peter Ritter

**Vertrieb**
Burda Medien Vertrieb

**Produktionsleitung**
Martin Closmann, Ralf Kutzer

**Werbeabteilung**
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

**Abonnement**
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

**Abo-Service**
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

**Abonnementbestellung Österreich**
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

## DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

## ANZEIGENKONTAKT

**COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**
**Tel.: +49-9 11/28 72-3 41**
**Fax: +49-9 11/28 72-2 41**
**E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de**

**Anzeigenverkauf:**
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

**Anzeigendisposition/Datenanlieferung:**
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

**Datenübertragung:**
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

**Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003**

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
**Thorsten Szameitat**
**Wolfgang Menne**
**Peter Nordhausen**



**Manuskripte und Programme:** Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. **Urheberrecht:** Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich. **Inhaltspapier:** Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens. COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat



**ISSN/Pressepost:** PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA/ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
MOBILE FUN, CINEMA, N-ZONE, PLAYZONE, Hardware, MCV, Xbox Zone, girls

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2003: 100.515 Exemplare

**DIE PC ACTION 2/2004 ERSCHEINT AM 19. DEZEMBER 2003**


# DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

**1. WIE ALT SIND SIE?** _____

**2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?**

| | HABE ICH | WILL ICH KAUFEN |
|---|---|---|
| PlayStation 2 | ☐ | ☐ |
| Game Boy | ☐ | ☐ |
| GameCube | ☐ | ☐ |
| Xbox | ☐ | ☐ |
| PC < 1.000 MHz | ☐ | ☐ |
| PC > 1.000 MHz | ☐ | ☐ |

**3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?**
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

**4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?**

| | SEHR | AUSREICHEND | WENIGER |
|---|---|---|---|
| Kompetent: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Kritisch: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Informativ: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Übersichtlich: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Preiswert: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Optisch ansprechend: | ☐ | ☐ | ☐ |

**5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?**
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Aktuelle Ausgabe: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Textqualität: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Layout: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Titelbild: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| DVD/CD-ROM: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?**
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

**6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?**
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: _____

**7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?**
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
_____

**8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:**
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| News: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Leserbriefe: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Blickpunkt: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Vorschau: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Test: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Spielerforum: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Spieletipps: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Hardware: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| CD-/DVD-Inhalte: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?**
_____
_____

**10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?**
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

**11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?**
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

**12. SIND SIE ABONNENT?**
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

**13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?**
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

**14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?**
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

**15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Blickpunkt: Kopieren verboten? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Blickpunkt: PCA-WWCL-Finale | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Far Cry | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Breed | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Söldner | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Painkiller | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Spellforce | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: War of the Ring | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Fußball Manager 2004 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Knights of the Old Republic | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Gladiator | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tipps: Kurztipps | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tipps: Call of Duty | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tipps: Max Payne 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tipps: Pro Evolution Soccer 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Hardware: Weihnachts-Special | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

**16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Spezial: Heinrich Lenhardt bei AG und Nvidia | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Spezial: Making of Pro Evolution Soccer 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Far Cry | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Splinter Cell: Pandora Tomorrow | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Against Rome | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Millennium Man | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

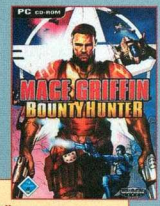
A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

**17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?**
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

**COMPUTEC MEDIA AG**
**PCA 1/04**
**DR.-MACK-STRASSE 77**
**90762 FÜRTH**




**STEFAN THÜRING**
aus Hockenheim darf sich auf das Spiel *Mace Griffin Bounty Hunter* freuen.

## DIE ANDERE HITPARADE — DIE BESTEN WEIHNACHTSGESCHENKE FÜR NERVIGE FRAUEN

| | PLATZ 1 | PLATZ 2 | PLATZ 3 | PLATZ 4 | PLATZ 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | **Silit Kochgeschirr-Set** | **Kochen à la Carte** | **Stringtanga aus *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*** | ***Brigitte* Ideal-Diät** | **Monitor-Rückspiegel** |
| **GENAUER?** | Fünfteiliges Kochgeschirr-Set von Silit im edlen Satinfinish. Bestehend aus einem Bratentopf, drei Fleischtöpfen und einer formschönen Reibe. **4,0** | Wohl dem, der einen PC in der Küche hat. Diese CD-ROM enthält nämlich 300 spitzenmäßige Rezepte und jede Menge Tipps von Profis. Bon Appetit! **3,5** | Ein Hauch von Nix. Hüstel. Spitzenmäßiger Stringtanga aus dem Konsolen-Kracher *Xtreme Beach Volleyball*. Und das für günstige 149,99 US-Dollar. **5,0** | Über 400 Diät-Rezepte und -Pläne. Anspruchsvoll aufbereitet und interaktiv präsentiert. Abnehmen nach festen Tagesplänen. Juhu! Von Frauen. Für Frauen. Super! **4,0** | 35 Gramm leicht, 8 Zentimeter breit und mit zwei Klettverschlüssen am Monitor zu befestigen. Das ist er, der ultimative Monitor-Rückspiegel für alle, die hinten keine Augen haben. **3,0** |
| **GEEIGNET FÜR WELCHE SORTE FRAUEN?** | Frau, Freundin, Schwester, Oma, Tante, Nachbarin, Mutti und, und, und – für alle, die halbwegs kochen können. **7,0** | Frau, Freundin, Schwester, Oma, Tante, Nachbarin, Mutti und, und, und – für alle, die noch besser kochen sollen. Äh ... wollen. **6,5** | Für die, die es sich leisten können. Sowohl finanziell als auch körperlich. Allen anderen empfehlen wir Omis Feinripp-Slip. **7,0** | Die, die ein paar Gramm, Pfund, Kilo oder Tonnen zu viel auf den vollschlanken Hüften haben, sollten zuschlagen. **10,0** | Für alle, die den korrekten Sitz von Make-up, Wimperntusche, Haarspangen und Ohrringen alle 20 Sekunden checken müssen. **6,0** |
| **MÖGLICHE FOLGEN?** | Sie kocht! Hammer! **95,0** | Sie kocht noch besser! **100,0** | Sie schaut geiler aus. **75,0** | Sie nimmt ab und passt in den String! **100,0** | Kommt nicht mehr zum Arbeiten. **35,0** |
| **GESAMT** | **54,3** | **53,8** | **53,6** | **40,0** | **17,5** |

**Formel:** (Genauer : Geeignet für Spieler von ...) x Mögliche Folgen = Ergebnis

# Hast du mal 'nen Aschenbecher?

»Monitor: abgeraucht.«

Nachdem wir Ihnen letzten Monat gezeigt haben, auf welch großartige Weise man seinen Alt-PC in einen erstklassigen Grill verwandelt, kommt hier bereits der nächste Recycling-Tipp für ausgediente Hardware. Und zwar von unserem Leser Marcel Beverungen, vielen Dank dafür. Dem gelang auf einer seiner LAN-Partys dieser Schnappschuss eines XXL-Monitor-Aschenbechers ... faszinierend.

# TUFF, TUFF, TUFF ...

...unser Leser Jan-Christoph Knopp fährt in den Puff! Kleiner Scherz – natürlich nur virtuell bei seinem momentanen Lieblingsspiel *Midnight Club 2*. Zumindest parkt er seinen Wagen gerne vor einem etwas schlüpfrigen Nachtclub. Wer es Jan-Christoph gleichtun möchte, sollte mal mit weniger als 160 Sachen durch die Pariser Seitenstraßen heizen. Viel Spaß beim Suchen!

»Benjamin Bezold: Licht brennen lassen.«

# IN LETZTER MINUTE*

Terminator 3

Zum Feste gibt's von den PC-ACTION-Weihnachtsmännern nur das Beste für Sie. Ist doch logisch, oder? In unserem Sack (Geschenke-Sack natürlich, Sie Depp!) warten unter anderem: das Spiel zum Kinohit *Terminator 3*, die Action-Abenteuer *Sacred* und *Conan*, EAs Basketball-Sahne-Simulation *NBA Live 2004*, und wenn es Knecht Ruprecht gut mit uns meint, sogar *Counter-Strike: Condition Zero*.

**Außerdem ...**
Tipps und Tricks zu *FM 2004*, *Sacred*, *Conan* u. v. m. ...

* Alle Angaben ohne Gewähr.

Sacred

**DIE NÄCHSTE PC ACTION 02/2004 ERSCHEINT AM 19. DEZEMBER 2003.**

FÜR EINEN FEUERKRIEGER GIBT ES EIN
SCHLIMMERES SCHICKSAL ALS DEN TOD...

WARHAMMER 40,000

# FIRE WARRIOR™

POWERED BY gamespy. KUJU GWI PlayStation 2 PC CD-ROM THQ

www.firewarrior.com www.thq.de

Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, the Fire Warrior logo, the Fire Warrior game, the Fire Warrior logo, the Fire Warrior game, the Fire Warrior logo, the Fire Warrior game

Nach **MAFIA**, dem Spiel des Jahres 2002, präsentiert Illusion Softworks:

HIDDEN & DANGEROUS 2

SASSENBACH.DE

**Die lang erwartete Fortsetzung des preisgekrönten Taktik-Shooters "Hidden & Dangerous" ist jetzt im Handel. Elitesoldaten des Special Air Service kämpfen an verschiedenen Fronten des Zweiten Weltkriegs in Afrika, Asien und Europa. Nur wer taktisch klug vorgeht, wird sein Spezialisten-Team heil nach Hause bringen.**

WWW.HIDDEN.DE

PC CD